PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 04 | THÁNG 03.2004

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ C... MINH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

AGE of MYTHOLOGY The TITANS

NHỮNG VỊ THẦN KHỔNG LỒ

GIẢI THƯỞNG HẤP DẪN

Giá: 7000đồng

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 4 - 03.2004

Phần thưởng hấp dẫn đang chờ bạn

Xem chi tiết phiếu đính kèm

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
nguyetanh.pcwhn@hn.vnn.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
kimchi.pcwhn@hn.vnn.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

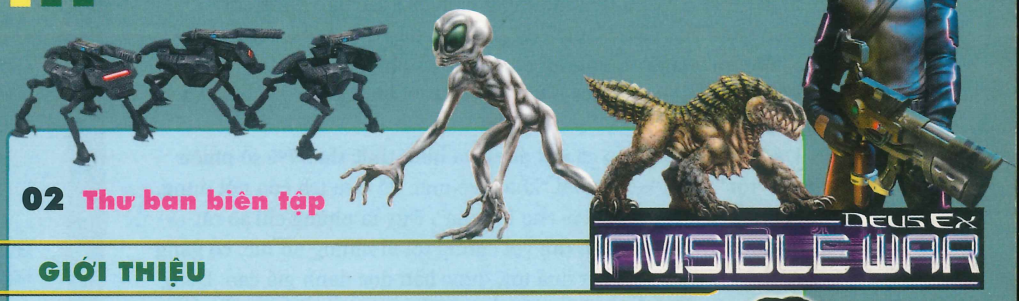
TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 822 5096. Fax: (84.8) 822 0742.
E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

MỤC LỤC



02 **Thư ban biên tập**

GIỚI THIỆU

03 **Deus Ex: Invisible War - Cuộc chiến vô hình**

07 **Beyond Good & Evil - Thiện ác khó lường**

10 **Age of Mythology: The Titans - Những vị thần khổng lồ**

12 **Legacy of Kain: Defiance - Vòng quay định mệnh**

16 **Chơi Game trên ĐTDT CDMA**

ĐIỂM GAME

18 **Finding Nemo - Tìm kiếm Nemo**

19 **Apache: Longbow Assault - Sấm sét không, thủy, bộ**

20 **Monster Garage - Xưởng "biến tấu" xe hơi**

21 **WARCHESS - Cuộc chiến của những quân cờ**

SẮP PHÁT HÀNH

22 **Far Cry - Hòn đảo bí mật**

25 **Shadow Vault - Ngày phán xét**

CŨ MÀ HAY

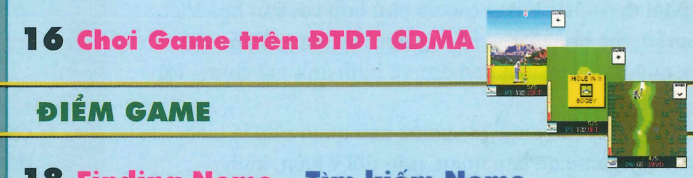
27 **THEME HOSPITAL - Một Chữ Thập ngộ nghĩnh**

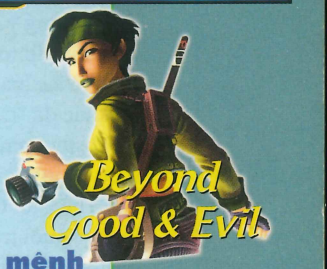
TRỢ GIÚP

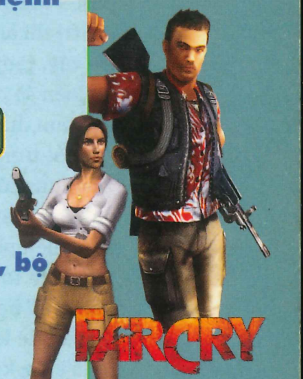
29 **Cheat code**

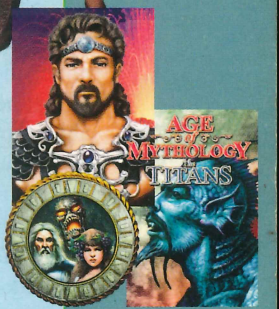
PHẦN CỨNG

30 **Albatron tô điểm thị trường card tăng tốc 3D**









Thư BBT

Cảm ơn các bạn đã nhiệt tình cổ vũ

Sau 3 tháng phát hành số đầu tiên của Thế Giới Game cùng với phiếu thăm dò ý kiến bạn đọc, BBT Thế Giới Vi Tính đã nhận được sự hưởng ứng nhiệt tình của gần 6 ngàn bạn đọc trong cả nước bằng những lá phiếu góp ý gửi tới tòa soạn.

Mặc dù là lần đầu tiên, nhưng ý kiến của các bạn dành cho chuyên san "Thế Giới Game" rất rõ ràng, đầy đủ và chi tiết trong hầu hết mọi vấn đề chúng tôi đặt ra trong phiếu.

Chúng tôi thật sự rất vui mừng vì đã có nhiều độc giả ủng hộ như vậy.

Đánh giá chung cho cả nội dung và hình thức thì 57% số phiếu cho là "tốt" và 41% xếp loại "khá". Về mức độ hữu ích của nội dung, 52% đánh giá "tốt" và 41% cho là "khá". Đây là những chỉ số rất đáng phấn khởi và tự hào đối với chúng tôi vì những nỗ lực, cố gắng của mình đã mang lại kết quả tốt, được bạn đọc đánh giá cao. Đồng thời, những ý kiến kèm theo, đặc biệt là ý kiến trong hàng trăm thư bạn đọc gửi tới tòa soạn để chia sẻ tâm tư, nhận xét về cơ cấu nội dung, việc lựa chọn game, cách viết, cách trình bày... và nhiều vấn đề khác đã "trao thêm" cho chúng tôi rất nhiều nhiệm vụ phải làm.

Poster game ưa thích - một đề nghị được nhắc tới nhiều lần - là điều chúng tôi muốn đề cập đến trước tiên. Nhằm khuyến khích bạn đọc Thế Giới Game, chúng tôi đã thực hiện những đợt rút thăm may mắn. Người trúng giải sẽ nhận được món quà thiết thực. Việc tặng poster cũng không nằm ngoài mục đích đó. Để có được một poster giá trị thì ảnh phải đẹp, chất lượng cao và phù hợp với văn hoá Việt. Do vậy, tặng poster cho bạn đọc sẽ không định kỳ hàng tháng mà dự kiến sẽ từng quý theo yêu cầu bạn đọc và hình ảnh mà chúng tôi sưu tầm được.

Một trong những yêu cầu được rất nhiều bạn quan tâm là việc giao lưu giữa các tay game để làm quen, trao đổi ý kiến, kinh nghiệm. Đây là một sân chơi chung rất hữu ích mà chúng tôi đã thực hiện phần nào trong mục "sân game" và sẽ đẩy mạnh trong thời gian tới, nhất là khi website của TGVT-PCW VN chính thức ra mắt, hứa hẹn cho các cuộc giao lưu trực tuyến.

Vấn đề lớn nhất có đến hơn 60% bạn đọc tham gia góp ý đặt ra là tăng kỳ phát hành và tăng số trang. Như đã đề cập trong thư BBT của TGG tháng 1/2004, cơ cấu nội dung hiện nay của TGG là 32 – 36 trang và phát hành mỗi tháng một kỳ. Chúng tôi đã đọc rất nhiều thư của các bạn và hiểu được tâm trạng "khát", "chờ" và những điều các bạn mong muốn từ TGG. Ước gì chúng tôi luôn có mặt bên bạn! Tuy nhiên, do yêu cầu của các bạn liên quan đến nhiều vấn đề về quy định xuất bản, chi phí in, khả năng biên tập, chất lượng nội dung và trình bày của tạp chí nên điều mà chúng ta có được trong thời gian tới là số trang tăng dần.

Qua đợt thăm dò đầu tiên này, chúng tôi đã thu nhận được rất nhiều thông tin hữu ích từ bạn đọc. Nhu cầu về các thể loại game chiến lược, hành động, nhập vai, phiêu lưu, thể thao...; tỷ lệ người chơi game trên PC và các console như PS, Xbox; độ tuổi - nghề nghiệp người chơi game... sẽ là những tiêu chí mà chúng tôi nhắm tới cho sự phát triển của Thế Giới Game. Chúng tôi sẽ tiếp tục duy trì việc thăm dò ý kiến một cách định kỳ để tạo được mối quan hệ khăng khít, hiểu biết lẫn nhau giữa tòa soạn với bạn đọc của mình.

Cuối cùng, chúng tôi chân thành cảm ơn các bạn đã nhiệt tình cổ vũ cho Thế Giới Game.

BBT Thế Giới Vi Tính - PC World VN.

GIẢI MAY MẮN – ĐỢT 2

Lần thứ hai, tại toà soạn tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam đã diễn ra đợt rút thăm may mắn cho bạn đọc Thế Giới Game.

Kết quả cuộc chơi lần này:

Giải Nhất – Màn hình Samsung 955DF - 19" trị giá 300 USD

PHAN THỊ TRÀ MI
18 tuổi - Sinh viên ĐHBK
8 Cửu Long, P.2, Q.Tân Bình, TP.HCM

Giải Nhì – Máy chơi MP3 Creative Nomad MuVo NX trị giá 150 USD

PHAN XUÂN THU
42 tuổi - Kỹ sư
110 Trần Hưng Đạo, Khóm 8, P.5, TP.Cà Mau

Giải Ba – Bộ lái xe Genius Wheel 3 Vibration trị giá 50 USD

NGUYỄN KIM VŨ
22 tuổi - Sinh viên
418/37 Minh Phụng, P.9, Q.11, TP.HCM

Chúc mừng các bạn trúng giải và mong các bạn sớm liên lạc với tòa soạn TP.HCM để nhận phần thưởng.

Đợt rút thăm lần ba sẽ được tiến hành vào đầu tháng 3 tới và chúng tôi sẽ thông báo kết quả trên Thế Giới Game tháng 4/2004 (phát hành ngày 25/3/2004).

HỒ ANH VŨ – Sinh viên ĐH Mở Bán Công TP.HCM - Giải nhất lần 1 (card đồ hoạ MSI FX5600).

"Từ nay, tôi có thể chơi những game hay, mới được giới thiệu trên Thế Giới Game mà card đồ họa của tôi trước đây chào thua".

DEUS EX: INVISIBLE WAR	
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	Ion Storm
THỂ LOẠI	Hành động/Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	02/12/2003
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	P4 1,3GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3Ti+ (không hỗ trợ MX), HDD 2GB, Windows 98/Me/2000/XP

CUỘC CHIẾN VÔ HÌNH

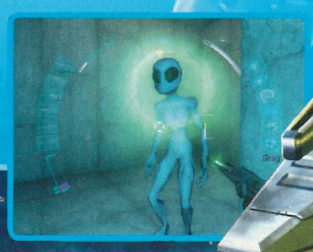
Sau "cú hích" gây chấn động làng game vào năm 2000 với Deus Ex: Conspiracy, đội ngũ Ion Storm lập tức bắt tay vào việc xây dựng phần tiếp theo của game và việc này ngốn của họ mấy năm trời. Mãi cho tới trước mùa nghỉ lễ cuối năm 2003 vừa qua, thời điểm mà mọi người đổ xô mua sắm cuối năm và cũng là mùa làm ăn được nhất của giới làm game thì phần 2 của game - Deus Ex: Invisible War (DXIW) mới được tung ra.

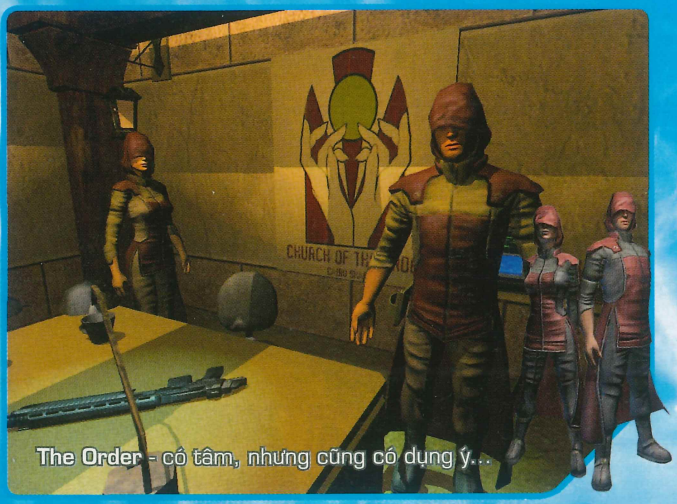
Dấu tích của ngày hôm qua...

Hai mươi năm sau sự kiện xảy ra trong Deus Ex: Conspiracy, xã hội loài người phân hóa thành nhiều tổ chức khác nhau. Khủng bố là một phương thức mà các tập đoàn và tổ chức sử dụng để loại bỏ đối thủ nhằm đạt được mục đích của mình. Gây chấn động nhất là vụ hủy diệt thành phố Chicago với mục tiêu là học viện Tarsus - nơi đào tạo và cung cấp nhân lực theo đơn đặt hàng của các tổ chức lớn. Hầu như toàn bộ cư dân của thành phố cũng như các học viên Tarsus đều không thoát khỏi cuộc hủy diệt khủng khiếp, trừ một vài thành viên kịp thời trốn thoát, trong đó có bạn - Alex D - một nhân tố quan trọng của Tarsus và là nhân vật có thân thế bí ẩn. Các thành viên sống sót được chuyển đến một chi nhánh khác của Tarsus ở Seattle. Tại đây, nhiều sự việc bắt đầu xảy ra và đều có liên quan tới Alex D. Cuộc phiêu lưu tìm hiểu nguồn gốc của các sự kiện cũng như khám phá bức màn bí mật của Deus Ex: Invisible War bắt đầu...

Tự do

Đó là xu hướng mà Deus Ex hướng tới trong cách chơi. Có thể nói rằng phong cách tự do đang là một "mốt" mà các game hướng tới sau này. Sự "chật hẹp" và "gò bó" trong cách chơi hiện nay đang "giam hãm" trí tưởng tượng cùng khả năng quyết định của người chơi. Thế nhưng để thực hiện được chuyện này không phải là dễ. Nhà thiết kế game phải đoán trước được các tình huống sẽ xảy ra và những giải pháp mà người chơi sẽ dùng đến. Đó là chưa kể đến việc phát triển câu chuyện sao cho phù hợp với những hành động mà người chơi lựa chọn, và như vậy càng nhiều sự kiện thì các nhà làm game càng "đau đầu".




The Order - có tâm, nhưng cũng có dụng ý...

Với một game bắn súng đơn giản thì việc này rất khó thực hiện, nhưng nếu kết hợp với thể loại nhập vai thì lại khác. Deus Ex nhận ra điều đó và game đã "lái" hướng đi truyền thống của thể loại bắn súng sang một hướng mới lạ hơn với phương châm: "Để giải quyết một vấn đề, bạn có nhiều cách chứ không nhất thiết phải theo một hướng định sẵn". Tiếc là trong phần một thì game chỉ thực hiện được 50% những gì đề ra.

Sang đến phần hai, thừa hưởng ý tưởng trên cũng như toàn bộ di sản của phần đầu, DXIW phát triển cách chơi tới một mức "tự do" cao hơn theo đúng nghĩa của nó. Trong game, khi gặp phải một vấn đề, bạn có nhiều cách giải quyết tùy thuộc vào bản thân. Thí dụ khi gặp một cánh cửa bị khóa, bạn có thể dùng dụng cụ mở khóa, hoặc hỏi thăm về mật mã, tìm kiếm các bản ghi nhớ mật mã vứt đâu đó, hoặc có thể tìm đường đi khác để chui vào căn phòng bị khóa cửa đó... Còn đối với những vấn đề lớn hơn, ví dụ như nhận một nhiệm vụ được đưa ra từ nhiều phía, thì việc quyết định hỗ trợ cho phe nào là quyền của bạn, điều đó sẽ dẫn đến các kết cục khác nhau. Nhưng (tôi nhấn mạnh "nhưng") bạn sẽ không bị "game over" vì các quyết định không theo kịch bản (game có tất cả 4 kết thúc khác nhau tùy bạn chơi theo hướng nào) như thường thấy ở các game khác, một điểm rất hay của game.

Chỉ tiếc là sự "tự do" này chưa hoàn hảo lắm khi nó vướng phải một "hạt sạn" nhỏ ở phần thoại: lựa chọn lời thoại bị giới hạn, hầu như người chơi nghe nhiều hơn là lựa câu trả lời (một điểm thiếu sót lớn của game có phong cách nhập vai). Chính việc này làm cho bạn phải nhận một số nhiệm vụ dù không muốn vì bạn không có cách nào để từ chối cả. Và khôi hài hơn nữa là game chỉ biết giao nhiệm vụ, còn bạn có giải quyết hay không thì nó không cần quan tâm! Một điều đáng phàn nàn khác có dính đến phần thoại là tốc độ nói chuyện của các nhân vật rất nhanh. Nếu bạn lơ đễnh nhìn ra cửa sổ chẳng hạn thì sẽ khó nắm bắt nội dung vì game không có mục xem lại các câu nói như phần đầu. Cũng may là các thông tin quan trọng như mật mã, thẻ nhớ... được lưu trữ và dùng tự động.

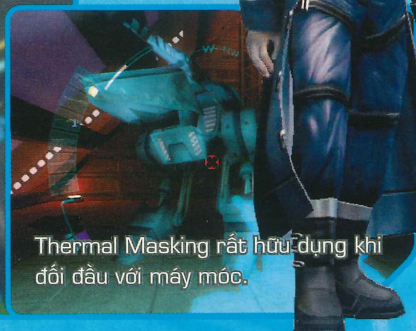
Nhà to nhưng móng không vững

Bộ mặt của game cũng đa dạng như cách chơi tự do của nó, ở phần kế tiếp này, game thay đổi rất nhiều thứ. Điều đầu tiên dễ nhận thấy nhất là đồ họa thay đổi rất nhiều. Mặc dù vẫn dựa trên nền tảng của engine Unreal nhưng game áp dụng nhiều tính năng mới của công nghệ đồ họa hiện nay. Được biết DXIW là một trong những game đầu tiên ứng dụng công nghệ "ánh sáng động" (dynamic lighting). Đây là một công nghệ rất độc đáo: những vùng nào có ánh sáng thì tùy theo độ lớn của nguồn sáng mà khu vực đó sẽ có mức độ sáng khác các nơi còn lại. Điều này lý giải tại sao phần lớn khung cảnh trong game rất tối. Để quan sát rõ các khung cảnh, tôi buộc phải dùng đến kỹ năng "Light" của nhân vật Alex D để soi sáng đường đi, cộng với tinh chỉnh độ sáng tối trong menu của game (cần lưu ý rằng kỹ năng "Light" không nên dùng nhiều, nếu không nó sẽ có hại đến mắt của bạn). Một ứng dụng khác dễ thấy của công nghệ này là khi bạn bắt gặp các thùng phuy có lửa, hãy quan sát bóng của nó trên tường: nó lay động theo ngọn lửa chứ không đứng yên!

Về mặt mô hình nhân vật có thể nói game thể hiện rất khá ("ăn đứt" phần đầu), các nhân vật tròn trịa không góc cạnh tuy gương mặt trông hơi... xấu, nhất là khuôn mặt của nhân vật chính Alex D (nhân vật nam xấu hơn nhân vật nữ, đây cũng là một điều thú vị của game khi cho phép người chơi lựa chọn giới tính cho nhân vật của mình trước khi bắt đầu cuộc

Illuminati – một tổ chức bí mật...

Các nhân vật tròn trịa không góc cạnh...


Thermal Masking rất hữu dụng khi đối đầu với máy móc.

Một ứng dụng của công nghệ "ánh sáng động"...

phiêu lưu). Các công trình cũng như cảnh vật được thể hiện khá chi tiết và sắc nét tuy rằng khung cảnh hơi nhỏ và mỗi lần qua một nơi mới lại phải "load" khá lâu.

Cũng như nhiều game hành động ngày nay, việc áp dụng engine vật lý Havok là điều không thể thiếu. Havok từng được áp dụng trong các game như Max Payne 2, Unreal Tournament 2003... Nó tạo cho nhân vật các biểu hiện cơ thể lúc "die" trông thật hơn, các nhà thiết kế game gọi đó là kỹ thuật "búp bê nhồi bông" (rag-doll). Tuy vậy, hành động khiêng các cơ thể trong game không được thực như các game khác (điển hình là Hitman 2). Cơ thể được vác trông nhẹ nhàng, không có cảm giác nặng nề và tốc độ của người khiêng chậm lại. Không chỉ ứng dụng cho nhân vật, engine này còn dùng cho đồ vật. Nếu bạn cầm bất cứ thứ gì và ném đi, thì tùy theo chất liệu của vật đó mà sẽ có các kết quả cũng như độ nảy khác nhau. Có thể nói các nhà thiết kế game đã sử dụng rất kỹ tính năng của Havok dù rằng vẫn còn khuyết điểm như trên.

Nếu đưa ra đánh giá chung về đồ họa của game thì có thể nói là khá tốt. Tuy nhiên "một ngôi nhà to mà móng không vững thì dễ sụp" đó là trường hợp của DXIW. Đồ họa của game có thể ví là "ông già khó tính". Với những người sở hữu dòng card MX thì game... "chối bỏ" không một lời "bình luận" (không "dễ thương" như Prince of Persia: The Sands of Time, ít ra còn cho người chơi... ngắm cảnh!). Kế đến là sự không ổn định của đồ họa làm cho game này sinh nhiều vấn đề: thỉnh thoảng trong lúc chơi say mê, game... "bay cái vèo" ra ngoài Windows. Các khu vực trong game khá nhỏ, thế nhưng khi "load" thì phải đợi rất lâu. Theo một số gamer có kinh nghiệm trên mạng, để giải quyết tình trạng "load", bạn phải có một cỗ máy thật mạnh (khoảng trên 2,5 GHz với các "đồ chơi" cũng thuộc loại "dữ dằn"), lúc đó thời gian "load" sẽ nhanh hơn khoảng từ 10 tới 15 giây. Tuy nhiên không chỉ cấu hình máy "yếu" mới có khuyết điểm, với cấu hình mạnh game cũng không tha! Điểm yếu "chết người" cuối cùng mà đồ họa "tặng" cho bạn chính là các khung hình (frame) không ổn định. Khi chạy ở độ phân giải càng cao (từ 1024 trở lên) thì game sẽ nhanh chậm bất thường dù máy có cấu hình "yếu" hay "mạnh". Theo kinh nghiệm riêng, để giải quyết hiện tượng bất thường này, tốt nhất bạn nên để độ phân giải 800x600 và tinh chỉnh các hiệu ứng tùy theo bạn đang sở hữu loại card nào.

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Nên nói chuyện với càng nhiều nhân vật càng tốt, vì qua đó bạn sẽ thu thập được nhiều thông tin hữu ích (chẳng hạn lấy được mật mã, nhiệm vụ...).
- "Đồ chơi" trong game rất hạn chế, nhất là chơi ở chế độ khó. Do đó nên chịu khó tìm kiếm khắp các ngõ ngách (sau các thùng hàng, bô rác, gầm cầu thang... vì những chỗ này luôn có đồ).
- Nếu các nơi chứa đồ không thể mở được vì khóa và lại hết "đồ nghề" thì bạn có thể dùng lựu đạn để phá cửa.
- Nên dùng các loại vũ khí EMP để chống lại máy móc là tốt nhất.
- Nên nâng cấp hai kỹ năng Thermal Masking và Neuron Interface, chúng rất hữu ích khi đụng độ với máy móc.

NHIỀU PHE PHÁI PHỨC TẠP

Toàn bộ trò chơi là một bức màn bí ẩn mà người chơi phải tự vén lên. Sau bức màn tối đó là một thế giới hỗn độn với nhiều tổ chức khác nhau, mỗi tổ chức có những âm mưu của riêng mình. Để hiểu rõ về game và xác định được con đường cho mình, bạn cần phải biết qua các tổ chức này. Có tất cả 5 tổ chức lớn: học viện Tarsus, giáo phái **The Order**, lực lượng **Templar**, tập đoàn **WTO** và nhóm **Omar**.

- Học viện Tarsus bề ngoài là nơi đào tạo nhân lực có tiếng, nhưng bên trong lại che giấu những cuộc thí nghiệm bí mật và nhân vật Alex D mà bạn điều khiển là một trong những dự án của họ.
- Giáo phái The Order hướng về sự cân bằng tự nhiên với mong muốn mang lại hòa bình cho nhân loại, khi mà cuộc sống trên thế giới bị đảo lộn bởi sự kiện xảy ra trong Deus Ex: Conspiracy (game gọi cuộc khủng hoảng này là The Great Collapse). Mặt trái của giáo phái này là tham vọng đạt được quyền lực thống trị con người.
- Tập đoàn WTO đặt tham vọng của mình vào sự giàu sang của nền kinh tế, và họ đã "núp bóng" danh nghĩa tổ chức thương mại để ép buộc nền kinh tế thế giới đi theo con đường do mình vạch ra. Thật bất ngờ là cả The Order lẫn WTO đều có chung một "gốc": tổ chức bí mật Illuminati xuất hiện trong phần đầu.
- Lực lượng Templar là hiện thân của tổ chức cổ Knights Templar xuất hiện từ thời xa xưa. Mục đích của họ là hướng tới sự thuần khiết của con người, không chấp nhận sự lai ghép với máy móc, cho nên xu hướng của họ thiên về bạo lực nhiều hơn là giải quyết ôn hòa.
- Nhóm Omar là những người sùng bái công nghệ lai ghép giữa người và máy, có thể gọi họ là những người "cyborg" (người máy sinh học). Đồng thời, họ cũng là nguồn cung cấp "đồ chơi" duy nhất trong game cho bạn, dù chỉ ở mức giới hạn.

Ngoài ra, game còn có các tổ chức nhỏ khác nhưng vai trò của chúng không quan trọng và cũng chẳng ảnh hưởng tới cốt truyện của game.

Robot trong game có nhiều kiểu, nhiều chủng loại...

Một số thay đổi nhỏ, gọn nhưng vẫn chưa thuyết phục

Ngoài đồ họa, game còn có những thay đổi đáng chú ý về cách chơi: rút gọn, dễ nắm bắt và làm quen. Nếu như ở phần một, game có hệ thống điểm kinh nghiệm và nâng cấp kỹ năng thì qua đến phần kế, chúng đã biến mất. Thay vào đó, muốn nâng cấp bạn chỉ việc thu lượm các món đồ và gắn vào vũ khí của mình. Về vũ khí, game có khá nhiều loại và đều có khả năng nâng cấp (tối đa 2 nâng cấp/1 loại vũ khí). "Túi" chứa đồ của người chơi cũng "phình" to hơn phiên bản đầu nên bạn tha hồ mang theo nhiều loại súng khác nhau. Tuy có nhiều loại vũ khí nhưng đạn dùng cho chúng thì chỉ có một loại. Chính từ đây nảy sinh vấn đề khó khăn cho người chơi: mỗi loại súng sử dụng lượng đạn khác nhau, súng càng lớn thì càng mau hết đạn, mà trong game thì rất khó kiếm đạn nhất là chơi ở các chế độ khó. Bạn vác cả đống súng ống mà không có đạn thì cũng như không! Một điểm không hợp lý trong chế độ này là khi bạn "tịch thu" súng của kẻ thù trong trường hợp bạn hết đạn thì khẩu súng lấy được không có đạn trong đó! Lý do là khi hạ gục đối thủ, tất cả "đồ chơi" trong người anh ta rớt ra hết, kể cả đạn trong súng (trong khi ở phần đầu người chơi phải "khám xét" đối thủ để kiếm đồ).

Điều khiển cũng như menu hiển thị trong bản thứ 2 này được tinh chỉnh gọn gàng, dễ hiểu và dễ sử dụng hơn phần đầu. Tôi nhớ lại đối với Deus Ex: Conspiracy, phải chơi một lúc mới nắm bắt được hết cách sử dụng các menu trong game, đơn giản là vì chúng có rất nhiều chữ chú thích phải đọc kỹ, nhiều menu liên kết, phím tắt...

Trong Deus Ex: Conspiracy âm nhạc của game rất hay và đặc trưng cho từng khu vực, hay nhất theo tôi chính là bản nhạc lúc vào menu của game. Tuy nhiên, sang phần hai thì bài nhạc menu vẫn giữ nguyên nhưng có tiết tấu chậm lại, còn lại là nền nhạc buồn và trầm hẳn, không có nét riêng của từng khu vực. Nếu muốn nghe những bài nhạc sôi động bạn phải "mò" đến các quán bar nơi có các máy ảo NG lúc đó tha hồ mà chọn nhạc để nghe. Có thể nói, âm nhạc đã góp một phần không nhỏ vào thành công của phần một, nhưng không hiểu sao nhà phát triển game lại bỏ qua yếu tố này ở phần hai? Và cuối cùng, nếu để ý kỹ các đoạn đối thoại giữa các nhân vật, chúng ta có thể thấy cử động môi của các nhân vật này khá khớp với giọng nói của người lồng tiếng, một nét hay của game vì nó làm cho không khí trong trò chơi sinh động hẳn lên, trông các nhân vật giống "người" hơn.

Biomod

Nhắc đến Deus Ex không thể không nói đến các Biomod. Đây là các kỹ năng "siêu phàm" được tích hợp trong hộp thủy tinh nhỏ và chúng được lắp vào cơ thể của những người lai ghép (Alex D là một trong những người lai ghép). Có 5 nơi trên cơ thể sử dụng Biomod: mắt, hộp sọ, xương, tay và chân. Mỗi bộ phận có 3 khe nâng cấp (mỗi khe có tối đa 3 mức nâng cấp) với các kỹ năng liên quan tới bộ phận đó. Khi nâng cấp, bạn chỉ được chọn 1 trong 3 khe cho mỗi bộ phận mà thôi, nếu bạn chọn một khe khác cũng trong bộ phận đó thì khe đã có sẽ bị hủy. Ngoài ra cũng cần lưu ý là Biomod có hai loại: loại Standard (thường dùng) và một loại của thị trường chợ đen (chủ yếu do các tay Omar cung cấp). Đáng phàn nàn là game chỉ cho bạn mua mà không được bán. Nhưng mua cũng chỉ được vài lựa chọn ít ỏi và hầu như không có đồ mới ở lần quay lại. Có lẽ vì game không thiên về lựa chọn hành động để giải quyết sự việc nên mục này không được đầu tư kỹ chăng? Và khi sử dụng Biomod, bạn nên để mắt tới cột năng lượng (màu xanh), đừng để nó xuống quá thấp. Có thể nói trong phần này, Biomod dễ kiếm hơn phần đầu nhiều. Cho nên khi hoàn tất game, tất cả kỹ năng của nhân vật đều đạt mức tối đa; không những thế tôi còn dư rất nhiều Biomod không dùng tới!

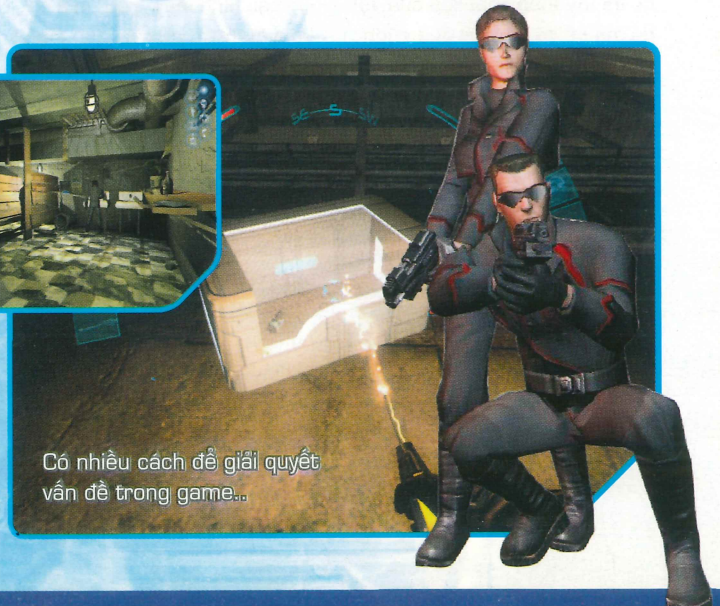
AI thất bại

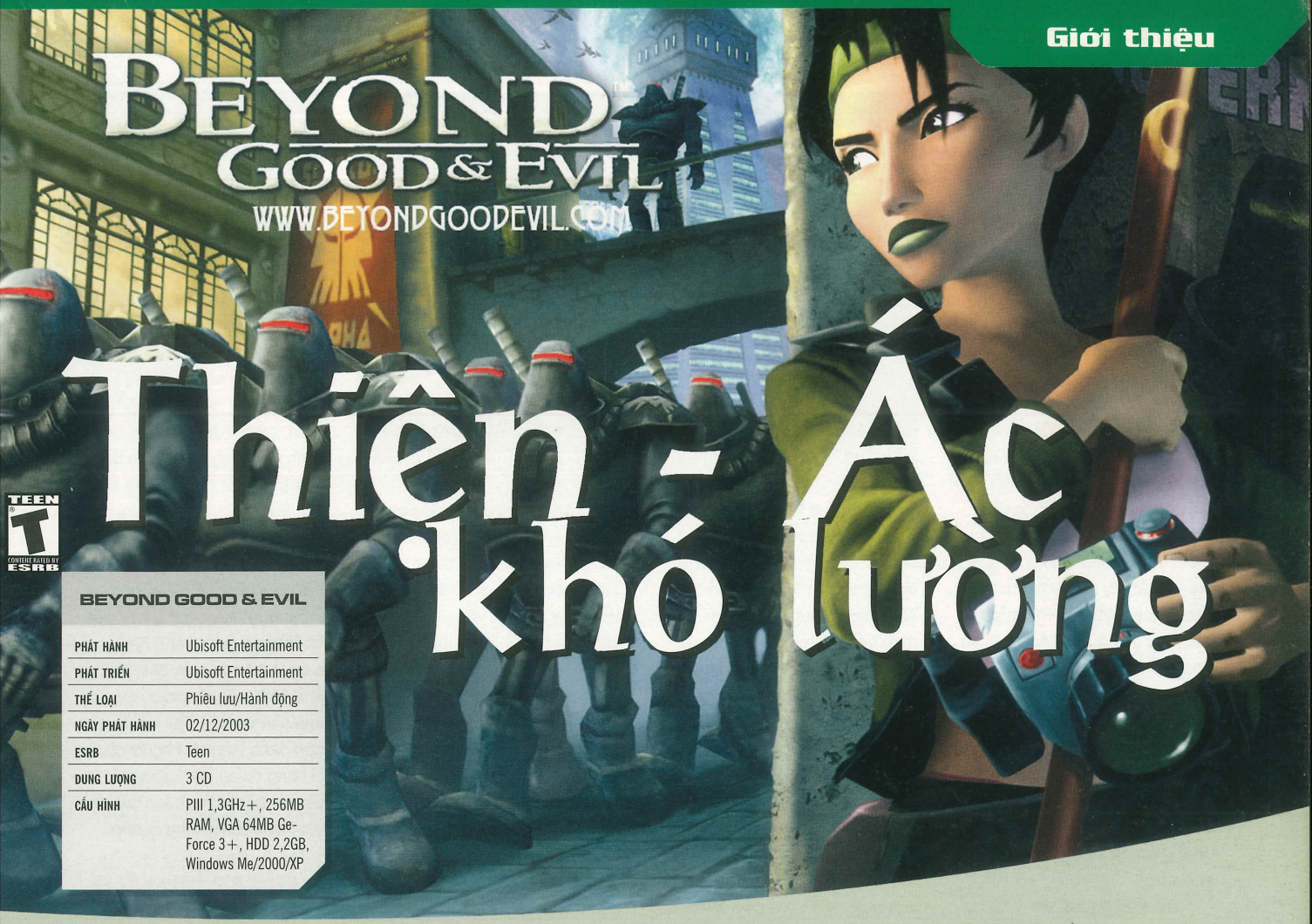
Thật đáng thất vọng cho DXIW khi trí thông minh của game (AI) chỉ thuộc vào loại xoàng giống như các game cách đây 3, 4 năm (ngay cả Deus Ex: Conspiracy cũng vậy). Máy phản ứng trước tình thế một cách hơi ngốc nghếch: khi phát hiện đối thủ, chúng sẽ đuổi theo tới cùng mà không cần biết là có nguy hiểm gì không (ở một số game có AI khá như Max Payne 2, máy rất thận trọng khi truy đuổi đối thủ. Chúng sẽ đi thành nhóm để yểm trợ nhau hoặc núp một chỗ để quan sát, đồng thời nếu có thể chúng sẽ gọi tiếp viện hoặc châm chọc, khiêu khích người chơi lộ diện). Có trường hợp người chơi và máy chỉ cách nhau lớp kính thang máy, cả hai đều thấy nhau thế nhưng máy lại không có phản ứng gì, chỉ đứng nhìn và bỏ đi thay vì mở cửa để tấn công? Chính vì khuyết điểm của AI mà khi bạn chơi ở chế độ khó cũng chẳng khác gì ở mức độ dễ, một điểm gây thất vọng lớn cho những tay bắn súng "prồ".

Lời kết

Nhập vai thì chưa đúng mức của nhập vai, bắn súng thì không đủ độ "tê" của bắn súng, DXIW quả là còn nhiều thiếu sót chưa đáp ứng được niềm mong đợi của những người hâm mộ trung thành của mình. Còn với các gamer mới biết đến dòng Deus Ex thì đây là một game nên thử qua để biết thế nào là "cách chơi tự do" - mốt hiện nay. Nghe nói Ion Storm đang bắt tay vào thực hiện phần 3 của loạt game, hy vọng phần kế tiếp sẽ không mắc những lỗi như hiện nay.

HỒNG ÂN


Có nhiều cách để giải quyết vấn đề trong game...



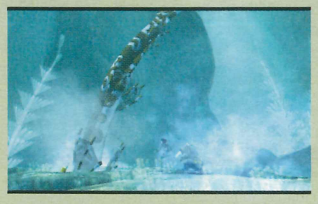
Thiện - Ác khó lường

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BEYOND GOOD & EVIL	
PHÁT HÀNH	Ubisoft Entertainment
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Entertainment
THỂ LOẠI	Phiêu lưu/Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	02/12/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,3GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+, HDD 2,2GB, Windows Me/2000/XP

TRUY TÌM SỰ THẬT

Ubisoft Entertainment, một tên tuổi lớn trong làng giải trí trên máy tính, không những nổi tiếng trong lĩnh vực phát hành mà còn trong cả việc sản xuất trò chơi, điều mà không phải bất cứ hãng nào cũng có thể làm được. Qua tay Ubisoft đã có nhiều sản phẩm nổi tiếng được phát hành như Prince of Persia, Rainbow Six 3, XIII, và gần đây họ đã tung ra thị trường trò Beyond Good & Evil (BGE), một sản phẩm do hãng đảm nhiệm cả phát hành lẫn sản xuất (việc thực hiện trò chơi được giao cho nhóm phát triển ở Montpellier, Pháp, do Michel Ancel lãnh đạo, ông đã có nhiều năm kinh nghiệm trong nghề và từng thành công với loạt trò Rayman).



Với một chủ đề hoàn toàn mới lạ và được xây dựng theo thể loại phiêu lưu pha trộn hành động, BGE thật sự tạo nên nét riêng biệt để có thể cạnh tranh và tồn tại.

Câu chuyện được bắt đầu tại hành tinh Hyllis, nơi Jade và người cậu Pey'j đang sống và làm việc tại một ngọn hải đăng. Họ cùng những người bạn đang sống rất yên bình và vui vẻ trên một hành tinh tươi đẹp, bỗng trong chốc lát mọi thứ đều trở

Quang cảnh thành phố của hành tinh Hyllis, nơi Jade sinh ra và lớn lên.

Khi **Jade** và **Pey'j** kết hợp lại, tuyệt chiêu sẽ mạnh vô cùng.

nên hỗn loạn bởi sự xâm lược của một chủng tộc tàn bạo đến từ không trung và được biết đến dưới cái tên là DomZ. Cuộc tấn công chỉ tạm lắng xuống khi có sự can thiệp kịp thời của phi đội tàu chiến tinh nhuệ Alpha đến bảo vệ hành tinh Hyllis. Tuy nhiên liệu lực lượng Alpha có thật lòng bảo vệ hành tinh tươi đẹp này hay không thì còn chưa biết chắc, vì có một tổ chức bí mật tên viết tắt là "Mạng lưới IRIS" luôn khẳng định rằng phi đội Alpha không tốt đẹp

như những gì dân chúng đã được biết mà thật ra lực lượng này đang tìm cách kiểm soát mọi thứ và là kẻ chủ mưu thao túng cuộc xâm lăng của chủng tộc DomZ. Mạng lưới IRIS hoạt động bí mật, thông qua các bản tin và thư từ, họ muốn gửi đến người dân những sự thật còn đang bị che giấu của cuộc chiến. Song để có thể thuyết phục mọi người, họ cần có bằng chứng cụ thể. Thế là cô gái Jade được chú ý vì sự khôn ngoan, mưu trí của cô thích hợp với công việc phóng viên chiến trường, người phải mạo hiểm thâm nhập vào những nơi nguy hiểm, bí mật và luôn được bảo vệ cao để chụp những bức ảnh quý giá. Jade được sự trợ giúp của người cậu Pey'j, cùng chiếc máy ảnh, cây gậy Dai-Jo (loại vũ khí thường được sử dụng trong môn võ Aikido) và lòng quyết tâm, đã lao vào cuộc phiêu lưu đầy nguy hiểm để tìm cho ra sự thật nhằm đưa những âm mưu xấu xa nhất ra ánh sáng.

Trò chơi vay mượn ý tưởng của loạt trò Tomb Raider để xây dựng nhân vật, tuy nhiên nó không chỉ là một trò phiêu lưu đơn thuần mà được pha trộn rất nhiều "nguyên liệu" của thể loại hành động: ngay từ cảnh đầu tiên khi đoạn phim giới thiệu chưa kịp dứt, lập tức người chơi phải hoà vào nhân vật trong trận chiến một mất một còn đầy kịch tính (cách vào đề này tương tự như cách mà các nhà sản xuất trò Lord of the Rings: Return of the King đã thể hiện).

Pey'j luôn luôn sát cách bên Jade trong những trận đánh.

Ngoài việc mò mẫm tìm đường, bạn còn phải đóng vai trò của một nữ phóng viên tìm cách lưu và gửi những tấm ảnh theo yêu cầu của tổ chức; và đây cũng chính là đặc trưng của trò chơi. Các tình huống trong trò chơi được sắp xếp đa dạng, đòi hỏi người chơi phải có những phương pháp khác nhau để vượt qua, có khi chỉ cần nhẹ nhàng và khéo léo nhưng có lúc bạn phải thật sự tập trung và sử dụng một loạt thao tác liên tục như vừa chạy vừa múa gậy để mở đường thoát thân (các thế võ liên hoàn này được vẽ rất đẹp mắt, ngoài ra mỗi nhân vật chính còn có những "tuyệt chiêu" riêng và phát huy uy lực khi quy tụ đầy đủ năng lượng cần thiết).

Khi đã tham gia vào cuộc phiêu lưu, người chơi sẽ phải thực hiện nhiều hoạt động khác nhau, từ việc tìm và thu thập những viên ngọc quý dùng để đổi lấy những vật dụng không thể thiếu cho cuộc hành trình, đến tham gia vào những trận đua thuyền vô cùng khó khăn và ngoạn mục mà chỉ khi đạt hạng nhất bạn mới không phải đua lại (có nghĩa là có thể đi tiếp), có khi lại phải lang thang tìm và giải cứu con tin...

Có một điểm hơi lạ là nhà sản xuất đã giới hạn một số thao tác thường thấy ở thể loại game phiêu lưu để tạo thuận lợi cho người chơi, chẳng hạn như trong trò chơi bạn sẽ không thể nhảy lên một vị trí mà bạn cho là không thật sự cần thiết cho cuộc thám hiểm. Bên cạnh đó họ còn giới hạn việc bị trượt chân ngã từ trên cao xuống, do trò chơi chủ yếu khai thác cảnh đẹp của hang động cùng các hẻm vực cheo leo, nhờ vậy bạn có thể yên tâm di chuyển và chiêm ngưỡng quang cảnh xung quanh và bên dưới mà không lo trượt chân mất mạng.

Sự ra đời của Beyond Good & Evil được đánh dấu bằng sự xuất hiện một engine mới không thua kém bất kì engine nào trước đây, được đặt theo tên của nữ nhân vật chính trong game là JADE; nó không chỉ được tạo ra để dành riêng cho BGE mà còn có thể làm hạt nhân cho việc phát triển những trò chơi khác.

Nhà sản xuất đã cố gắng xây dựng thế giới của trò chơi gần gũi hơn với thế giới thật, họ đã dựng nên một tiểu hành tinh với đầy đủ thành phần cần thiết, có núi đồi, sông nước... Sinh vật sống trên hành tinh này cũng rất đa dạng và kỳ lạ.

Điều thú vị là nếu để ý bạn sẽ phát hiện ra những địa điểm đặc biệt mà khi đứng ở đó bạn có thể nhìn thấy cảnh mặt trời lặn, nghe được tiếng sóng vỗ rì rào và chiêm ngưỡng ánh nắng phản chiếu trên mặt biển. Đây không phải là điều ngẫu nhiên mà do nhà sản xuất đã đặc biệt dựng nên dành tặng cho người chơi với hi vọng họ có thể ngắm nhìn và cảm nhận được vẻ đẹp của cảnh vật thiên nhiên xung quanh.

SỰ THÔNG MINH CỦA NHỮNG NGƯỜI BẠN ĐỒNG HÀNH

Không chỉ tạo ra khung cảnh thiên nhiên tươi đẹp mà nhà sản xuất còn tạo nên sự liên kết, gắn bó chặt chẽ giữa người chơi với các nhân vật sống trên hành tinh Hyllis. Chẳng hạn họ bố trí chú heo làm bạn đồng hành, chia sẻ thức ăn, vượt qua những khó khăn với bạn và dợi đến khi bạn bắt đầu quen với sự hiện diện của chú heo này bên cạnh thì đột ngột họ lấy lại bằng việc tạo ra một vụ bắt cóc mà bạn thật sự không ngờ đến. Sự thiếu vắng của nhân vật này đem đến cảm giác hụt hẫng đối với người chơi và việc tìm cứu người bạn heo này trở nên có ý nghĩa hơn: cuộc chiến đấu của Jade không chỉ vì mục đích cứu rỗi thế giới xa vời mà còn

Phương tiện di chuyển chủ yếu là đường thủy.

cụ thể hơn khi cứu giúp và bảo vệ những người bạn thân xung quanh cô.

Nhân vật và cảnh vật trong trò chơi được vẽ rất nghệ thuật và mịn, hai màu chủ đạo là xanh da trời và xanh lá. (Được biết vợ của Michel Ancel chính là người phụ trách vẽ hình các nhân vật BGE và có lời đồn rằng nữ nhân vật chính đã được cô ấy thổi vào những khả năng cũng như tính cách mà cô vẫn luôn mơ ước có được.) Những nhân vật này được bố trí khắp nơi và liên tục di chuyển, tạo ra một không khí tấp nập và cảm giác thân thiện đối với người chơi, như đang ở giữa một khu phố thật sự. Bên ngoài cái vẻ xinh xắn ấy là sự thông minh được đầu tư đầy đủ: ngoài việc trợ giúp Jade vượt qua khó khăn, những nhân vật này còn biết gợi ý cách giải quyết vấn đề vào những thời điểm quan trọng nhất.

Nhạc nền và âm thanh trong trò chơi thật sự đa dạng, từ những bản nhạc không lời dìu dặt theo bước chân phiêu lưu của bạn cho đến những bài rock sôi nổi như cổ vũ, khích lệ tinh thần người chơi trong các cuộc đua ca nô căng thẳng. Giọng lồng tiếng cho nhân vật khá thành công trong việc biểu đạt tính cách của nhân vật, đặc biệt là giọng nữ lồng tiếng cho Jade đã thể hiện được bản lĩnh của nhân vật này. Những tiếng động khác như bước chân, va chạm vũ khí, tiếng các loài vật được thực hiện tốt và phong phú.

BGE sẽ hoàn thiện hơn nếu có thêm phần chơi mạng, nhưng tiếc rằng nhà sản xuất chỉ chú trọng phát triển phần chơi đơn. Thậm chí ngay cả Michel Ancel cũng tỏ ra tiếc nuối về điều này và ông ta ước gì có thể quay ngược thời gian để làm tốt hơn. Tuy không thể chơi mạng nhưng vẫn còn điều an ủi đối với người chơi là mỗi khi lưu lại bạn sẽ được cung cấp một dãy số dùng để kết nối tới một địa chỉ đặc biệt trên trang web **www.beyondgoodandevil.com**, dãy số này chứa những thông tin mà người chơi đã đạt được chẳng hạn thời gian chơi, số lượng ngọc sở hữu, số lượng các bức ảnh... và một khi bạn đạt được một số điểm nhất định người chơi sẽ được thưởng thêm một trò chơi nhỏ.

Beyond Good & Evil đã kết hợp hài hòa nhiều thể loại trò chơi khác nhau và có thể xem như một đại diện tiêu biểu gần đây nhất cho dòng game phiêu lưu kết hợp với hành động, đủ sức đáp ứng cho các fan hâm mộ thể loại này.

ĐẶNG THANH BÌNH
thanh.binh@but-tre.com

Bình minh tươi đẹp và yên lành trước khi cuộc chiến xảy ra.

LƯU Ý

Sau khi cài đặt nếu bạn không chơi được game, nguyên nhân có thể do card màn hình của bạn không có chức năng "**Multi Vertex Processing**". Để giải quyết, bạn chạy file "**Settings Application**" nằm trong thư mục cài đặt của game để tắt chức năng này, sau đó tìm thẻ "**Advanced Settings**", đánh dấu chọn vào "**Manual Compatibility Settings**" và bỏ dấu chọn ở "**Multi Vertex Processing**", sau khi "save" lại và chọn "**Play**" có lẽ sự cố sẽ được khắc phục.

NHỮNG VỊ THẦN KHỔNG LỒ

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Ensemble Studios
THỂ LOẠI	Chiến lược thời gian thực
NGÀY PHÁT HÀNH	02/12/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 450MHz+, 128MB RAM, VGA 32MB, HDD 450MB, Windows 98/Me/2000/XP

Năm 2002 đánh dấu một bước tiến quan trọng của Ensemble Studios, khi hãng này cho xuất xưởng trò chơi Age of Mythology (AOM). Cho dù việc đánh giá trò chơi này thành công hay không vẫn chưa ngã ngũ bởi nhiều người khen, lắm kẻ chê, song điều không thể phủ nhận là AOM đã được tiêu thụ hàng triệu đĩa trên khắp thế giới. Doanh số to lớn này một lần nữa giúp Microsoft đánh bóng tên tuổi của mình trong vai trò nhà sản xuất AOM. Không dừng lại ở đó, vài tháng sau, Ensemble Studios lại tiếp tục gây sửng sốt cho giới chơi game khi tiết lộ rất chi tiết kế hoạch cho bản mở rộng The Titans của AOM, và bản mở rộng này đã đến tay các gamer chỉ 2 tháng sau đó! Đây quả thật là kỷ lục đối với một game dàn trận 3D như AOM.

CỐT TRUYỆN

Nội dung lần này xoay quanh Kartos, con trai của Arkantos mà chúng ta đã được làm quen trong phiên bản nguyên thủy của AOM. Cậu bé Kartos ngày nào giờ đây đã lớn mạnh, trở thành một vị anh hùng lãnh đạo đội quân Atlantis - dân tộc mới do Ensemble Studios đưa vào - dưới trướng cha mình là Arkantos. Trong lúc đó, ngoài biển khơi, Kronos, một con quỉ nham hiểm bị thần Zeus giam cầm và bị lãng quên hàng trăm năm đã thoát khỏi nhà tù (đại dương), đang tìm cách trả thù Zeus. Kế hoạch của hắn là giải thoát những vị thần Titan hùng mạnh từng bị Zeus đánh bại thuở khai thiên lập địa, đưa những Titan này trở lại mặt đất để biến trái đất thành "địa ngục trần gian". Kronos nhập vào Krios, quân sư của Kartos, biến Kartos thành con rối trong tay hắn. Từ đây, những trận đụng độ giữa Kartos và Arkantos liên tiếp xảy ra và chỉ có bạn - nhà cầm quân lỗi lạc - mới có thể ngăn chặn nổi...

NHỮNG THAY ĐỔI MỚI

Nhìn chung với bản Titans lần này, Ensemble Studios không thay đổi gì nhiều về mặt đồ hoạ và âm thanh, có lẽ do bản cũ đã quá hoàn hảo hoặc là họ không còn ý tưởng nào mới hơn. Bạn vẫn sẽ gặp lại một không gian hết sức rực rỡ

và sống động, vẫn những bãi cát vàng óng trải dài, những con sóng trắng xoá xô bờ hay những ngọn cây đu đưa trong gió... Bởi cả môi trường lẫn chiến binh đều được dựng trên nền tảng 3D nên những cuộc chạm trán giữa "người trần mắt thịt" với Titan khổng lồ đều vô cùng khủng khiếp và tàn khốc. Hãy tưởng tượng cảnh bạn bị một Titan cao bằng quả núi bốc lên ném ra xa hàng trăm thước hay bị dẻ bẹp dưới sức nặng ngàn cân của đôi bàn chân Titan. Cảnh động đất có thể làm rung chuyển cả màn hình 17"! Ensemble đã rất cố gắng và rất thành công trong việc dùng hình ảnh 3 chiều để truyền tải được không khí thần thoại vào trong game.

Như trên đã nói, phần âm thanh trong The Titans không có nhiều cải tiến, chủ yếu là phát huy những cái có sẵn từ AOM, thêm gia vị mới tạo nên sự khác biệt. Dễ thấy nhất là những khúc nhạc nền: bản nhạc được hòa âm lại, nghe hoành tráng và bùng cháy như có "lửa trong tim"! Tiếng động trong The Titans được lồng khá tốt; từ tiếng sóng vỗ rì rào đến những cú thôi sơn "long trời lở đất" của các Titan đều có sức truyền cảm mạnh. Hãy giảm volume xuống nếu bạn không muốn phá vỡ cặp loa xịn của mình.

Về gameplay, nhằm đem lại cho người chơi những chọn lựa thoải mái hơn, Ensemble Studios bổ sung thêm dân tộc Atlantis - một dân tộc huyền thoại bị mất tích và thường có mặt trong truyện thần thoại cổ xưa. Thật ra ngay từ buổi đầu tiên thiết kế AOM, nhà sản xuất đã có ý định đưa dân tộc này vào game, nhưng vì một số yếu tố khách quan nên không thực hiện được.

Ấn tượng đầu tiên là hệ thống thần linh của Atlantis rất mới so với những vị thần chúng ta từng biết như Zeus, Poseidon... Thay vào đó là những vị thần rất cổ, xuất hiện từ những ngày đầu khi vũ trụ được sinh ra, chẳng hạn như thần Đất Mẹ Gaia, thần Lửa Prometheous, thần Bầu Trời Oranos, thần Đại Dương Oceanos, hay Atlas... Bạn nên dành thời gian để khám phá lại từ đầu những phép thuật mới mà Ensemble đã "ban phát" cho bạn.

Việc thu thập tài nguyên của Atlantis cũng rất đặc biệt. Nông dân AtlantiS có khả năng thu thập tài nguyên nhanh gấp 3 lần các dân tộc khác do được Gaia hỗ trợ và luôn kè kè theo mình một con lừa để vận chuyển. Điều này sẽ rất thú vị nếu bạn muốn thu thập nhiều tài nguyên vào lúc khởi đầu. Bù lại, để giữ vị trí cân bằng so với các dân tộc khác, nông dân Atlantis sản xuất chậm hơn rất nhiều. Các đơn vị lính thần thoại nhìn chung là khá yếu, bao gồm vài loại quái vật như Behemoths, Giants, người máy Automaton... Ngược lại chiến binh của Atlantis khá mạnh, sản xuất lại nhanh nên theo tôi, bạn chỉ nên mua thêm vài đơn vị thần thoại để làm trang sức. Bạn nên tập trung vào bộ binh và cung thủ! Đặc biệt, phương châm của Atlantic là "người người anh hùng" nên không có nhân vật anh hùng. Thay vào đó, bạn có thể chuyển đổi bất cứ đơn vị nào (kể cả nông dân) trở thành hero; nhưng tốn một ít thức ăn và tài nguyên.

Bạn đã bao giờ tiếc ngẩn ngơ khi sử dụng phép thuật sai một cách lãng nhách chưa? Bạn có cảm giác thèm thuồng khi muốn xem những phép thuật đã sử dụng? Đối với bản cũ AOM thì điều này là bất khả thi vì bạn chỉ có thể thực hiện mỗi phép thuật một lần. Trong khi đó, với Titans, số lần sử dụng phép thuật được nâng lên đáng kể, tối đa 4 lần.

Tóm lại việc bổ sung thêm Atlantis là một trong những cải tiến hay nhất của Ensemble Studios đối với The Titans. Nếu bạn đã quá quen với việc Ai Cập, Hy Lạp hay Viking trừng trị kẻ thù thì tại sao lại không thử sức với dân tộc mới này? Hãy khám phá và tiếp tục cuộc hành trình của Kartos và những Titan.

Với sự trở lại lần này của AOM: The Titans, Ensemble Studios đã không làm cho người hâm mộ thất vọng. Bởi cốt truyện chặt chẽ, đồ họa được phát huy tối đa và âm nhạc "rực lửa", tất cả đã giúp AOM hiên ngang bước vào hàng ngũ những trò chơi PC hay nhất mọi thời đại. Thật sự nếu bạn chưa biết đến Titans hay thậm chí chưa hề nghe qua AOM thì cũng không sao! Hãy thử bất cứ khi nào bạn muốn. Đối với tôi, đây quả là một kiệt tác, một bản anh hùng ca hoành tráng, luôn luôn mới và sẵn sàng chờ bạn khám phá thế giới thần thoại- thế giới của những vị thần khổng lồ.

NGUYỄN ĐỨC QUANG
luuhienus@bdvn.vnd.net

PHÁT TRIỂN:	PHÁT HÀNH:	THỂ LOẠI:	NGÀY PHÁT HÀNH:	ESRB:	DUNG LƯỢNG:	CẤU HÌNH:
Crystal Dynamics	Eidos Interactive	Hành động	17 /12 / 2003	Mature	2 CD	P3 700 MHz+; 256 MB RAM; 64 MB DirectX 9.0b (hỗ trợ TnL); HDD 2 GB; Windows 98 SE/2000/XP

VÒNG QUAY ĐỊNH MỆNH

Kể từ khi xuất hiện, loạt game về "qui vương" Kain và "thiên sứ địa ngục" Raziel đã cuốn hút bao thế hệ gamer và có thể nói rằng đây là một trong số ít các game nhiều tập "sống lâu nhất", và có sức thu hút người chơi mãnh liệt. Các nhà phát triển game đã đánh trúng tâm lý của người chơi khi khai thác đề tài "ma cà rồng" – một đề tài ít game khai phá nhưng có sức hấp dẫn rất lớn vì kích thích trí tò mò. Có lẽ đây là yếu tố chính tạo nên sự thành công của game. Một yếu tố khác cũng góp phần không nhỏ là cốt truyện của game, một câu chuyện ly kỳ mang đậm nét gôthic cổ điển, được chia thành nhiều chương với mỗi chương là một phiên bản game khác nhau nhưng lại có liên hệ chặt chẽ với nhau theo trình tự. Legacy of Kain: Defiance (LoKD) là phần mới nhất của loạt game này và có lẽ đây là hồi kết của mọi gút mắc trong câu truyện.

ĐỊNH MỆNH

Đó là số phận của mỗi người, không ai có thể trốn tránh được kể cả ma cà rồng. Thế nhưng với Kain và Raziel thì khác. Cả hai đã nổi loạn để chống lại số phận của mình, mỗi người có một hướng đi riêng. Trong phần này Kain truy đuổi Moebius – người gác cổng thời gian, nhà tiên tri vĩ đại xứ Nosgoth và cũng là người nắm giữ bí mật số phận của Kain và Raziel. Kain muốn biết bí mật này để chấm dứt các cuộc rượt đuổi của Raziel. Còn Raziel (hay còn được gọi là "Soul Reaver") thì đã chán ngấy vai trò làm "thiên sứ địa ngục" đuổi hồn bắt bóng của mình. Thế là Raziel tìm cách "vượt ngục" khỏi vương quốc bóng đêm, trở lại nhân gian để thực hiện cuộc phiêu lưu tìm kiếm định mệnh của bản thân. Con đường đi của cả hai đều có nhiều cản trở bởi các âm mưu được xếp đặt trước của kẻ thù, cuối con đường chỉ duy nhất một người sống sót. Kain hay Raziel? Câu trả lời xin dành cho bạn...

vẻ đẹp mê hồn của game

một số nơi buộc bạn phải chiến đấu...

LỐI CHƠI ĐƠN GIẢN

Thuở ban đầu, LoK chỉ là game 2D chơi theo kiểu nhập vai pha trộn với một ít dạng hành động và phiêu lưu. Thời kỳ 3D bắt đầu phát triển mạnh, dòng game LoKD "lột xác" thành dạng chơi hành động hoàn toàn. Ngoài cốt truyện hấp dẫn, điểm thu hút của dòng game này chính là cách đánh nhau của game. Nhân vật chính Kain (hoặc Raziel) có các thế di chuyển cũng như chiến đấu rất đặc trưng, và điều làm cho các tay chơi "ghiền" chính là các chiêu "hạ độc thủ": có thể "rút" linh hồn của đối phương,

Raziel "vượt ngục"

Thế giới tâm linh của LoKD

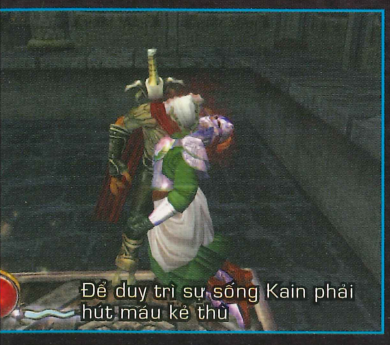
móc tim hay vài đường gươm "độc" kết liễu kẻ thù... LoKD bỏ đi hầu hết những chiêu này và chỉ giữ lại vài phần căn bản như chiêu rút linh hồn của Raziel, quăng kẻ thù vào các cọc nhọn, hút máu... nhưng nhờ vậy mà game bớt phần bạo lực hơn các bản trước.

Trái ngược với các phiên bản trước có tốc độ chơi chậm, ít kẻ thù và lối đánh nhau rất thận trọng, ở phần này các trận quyết chiến của game có khá nhiều kẻ thù và diễn ra với tốc độ cao. Bạn có thể "dừng chân" để chiến đấu với chúng hoặc đơn giản là bỏ qua để đi tiếp (chỉ đụng độ chúng khi nào cần đến "máu"). Tuy nhiên ở một số chỗ bạn buộc phải tiêu diệt hết đối thủ thì mới tiếp tục cuộc hành trình được. Nhìn chung thì các đối thủ máy yếu và không "dữ dằn" như các phần trước. Đặc biệt là các con trùm rất dễ tiêu diệt, có lẽ do các cú đánh của chúng không gây mất máu nhiều cho bạn và một phần là việc "tiêu hao" cột máu của nhân vật trong game chậm hơn hẳn so với các game trước đây (nhân vật Kain và Raziel nếu không hút máu hoặc rút linh hồn đối phương thì cột máu của họ sẽ "mất" từ từ cho đến chết).

Để tránh làm các gamer "hụt hẫng" vì đã lấy mất của họ phần lớn các thế đánh "độc chiêu" và chuyển tốc độ game lên cao, các nhà thiết kế game đưa ra các phần thưởng "nhỏ" khuyến khích như: càng đánh nhiều "combo" điểm kinh nghiệm của người chơi càng tăng, khi đó họ sẽ được thưởng bằng các tuyệt chiêu (có tổng cộng 5 tuyệt chiêu cho mỗi nhân vật), tương tự như cách thưởng trong Lord of the Rings: The Return of the King. Ngoài ra trong lúc đánh, cột năng lượng của thanh gươm Reaver (có dạng cây kiếm) mà bạn sử dụng sẽ tăng, khi đã đầy thì chỉ một "chiêu" bạn có thể hạ gục toàn bộ đối phương (sức mạnh của chiêu này phụ thuộc vào thanh gươm Reaver đang dùng là loại nào, trong game Kain có tổng cộng 5 cây kiếm, còn Raziel là 7).

Nếu đánh giá về mặt nhân vật thì nhìn chung cả hai (Kain lẫn Raziel) di chuyển nhanh hơn ở các bản game trước và đều có các thế đánh tuyệt chiêu rất giống nhau: cũng dùng kiếm hất đối thủ lên không rồi bay lên đánh "combo", dùng chiêu "telekinesis" (siêu năng lực) để quăng đối phương, "nện" bóng rổ... Họ chỉ khác nhau ở một số mặt: Kain là một con ma cà rồng nên phải hút máu đối phương để sinh tồn, còn Raziel thì "rút" linh hồn của đối thủ. Trong các cuộc quyết chiến Kain tỏ ra chậm chạp nhưng có những cú đánh chắc chắn đồng thời có chiêu né đòn "sương mù" rất hữu hiệu, còn Raziel rất nhanh nhẹn khi chiến đấu nhưng vì nhỏ con nên các cú tấn công không được mạnh và chiêu né

...hạ độc thủ đối phương


Để duy trì sự sống Kain phải hút máu kẻ thù

...còn Raziel thì "rút" linh hồn của đối phương

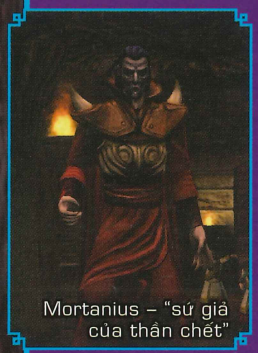
Truyền thuyết xứ Nosgoth

Để hiểu rõ toàn bộ cốt truyện, **bạn hãy quay về** thời điểm trước khi xảy ra Blood Omen: Legacy of Kain

The Pillars of Nosgoth

Nhóm pháp sư "Circle of Nine" có sứ mạng bảo vệ 9 cột trụ quyền năng (The Pillars of Nosgoth) của vùng đất Nosgoth:

- Nupraptor - người đại diện cho cây cột "Mind", "học giả" uyên bác xứ Nosgoth.
- Azimuth - "nhà thám hiểm" đại tài, người du hành vào được các vùng đất nơi con người chưa từng biết đến, đại diện cho "Dimension".
- Malek - "hiệp sĩ xứ Nosgoth", kẻ khiến cho đồng loại cũng như loài ma cà rồng run sợ vì là "kẻ sát nhân máu lạnh", đại diện cho "Conflict".
- Bane - "người bạn của tự nhiên", có khả năng điều khiển sự sống của vạn vật, Bane không thích các sinh vật siêu nhiên vì cho rằng đó là sự giả tạo không thật, nắm giữ "Nature".
- Dejoule - "Nữ thần năng lượng", kiểm soát nguồn năng lượng trên Trái Đất, đại diện cho "Energy".
- Moebius - "bậc thầy" của sự xảo trá và gian manh, đầy tớ của vị thần nắm giữ "Vòng quay định mệnh" (The Elder God), một trong những nhân vật mắt xích của dòng game LoK, nắm giữ cây cột "Time".
- Anarcrothe - biệt danh "nhà giả kim", bảo vệ cây cột "States".
- Mortanius - "sứ giả thần chết", có khả năng điều khiển cũng như hồi sinh các sinh vật của vương quốc bóng đêm, nắm giữ cây cột "Death".

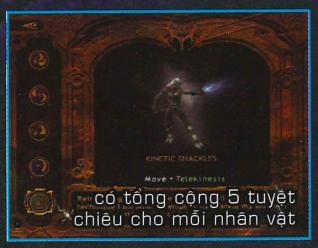

Mortanius – "sứ giả của thần chết"

- Ariel - "nữ thần của sự cân bằng", quan trọng nhất trong "Circle of Nine" với nhiệm vụ duy trì sự cân bằng và kiểm soát phép thuật của các thành viên trong nhóm; bảo vệ cột trụ "Balance".

Bên dưới chân các cột trụ là nơi giam giữ thủ lĩnh của loài quỷ Hylden, "Hash'ak'gik". Y đã dùng ma thuật sai khiến Mortanius ám sát Ariel để tìm cách "trốn trại". Cái chết của Ariel đã làm sụp đổ "Circle of Nine", Nosgoth trở thành một nơi hỗn loạn. Hối lỗi, Mortanius quyết định ra đi tìm kiếm linh hồn Raziel và người thay thế Ariel (nhà quí tộc Kain).

Trong một chuyến phiêu lưu tìm kiếm danh vọng của mình, Kain bị sát hại bởi một băng cướp. Mortanius liền ra tay cứu sống nhưng yêu cầu Kain trở lại nhân gian trong lốt ma cà rồng. Sau khi hoàn tất sứ mạng, Kain đứng trước ngã ba định mệnh: hi sinh bản thân để hồi phục lại Ariel và vùng đất Nosgoth, hoặc hủy diệt tất cả. Kain đã chọn con đường thứ hai vì sự ích kỷ. Vương triều của loài ma cà rồng bắt đầu phát triển bởi Kain và chính y đã chọn cây cột Balance làm ngai vàng cho mình. Raziel là một trong sáu cận vệ được Kain tạo ra nhằm mục đích thôn tính loài người. THeo dòng thời gian, đế quốc của Kain thống trị Nosgoth, tuy nhiên thời gian đã làm biến đổi hình thể của loài quỉ hút máu này. Raziel là nạn nhân đầu tiên, sự phát triển của đôi cánh Raziel làm cho Kain tức giận và ra lệnh quăng Raziel xuống lòng "hồ chết" (Lake of the Dead) nhằm thiêu cháy vĩnh viễn Raziel. Tức giận vì loài ma cà rồng sống bất tử và hút máu con người làm cho linh hồn của họ không siêu thoát và trở về với mình, vị thần "bạch tuộc" (The Elder God) - người nắm giữ "Vòng quay định mệnh" của mọi sự sống - lập âm mưu đưa Raziel trở lại dưới vai trò là "kẻ cướp linh hồn", xúi giục Raziel trả thù Kain với mục đích tiêu diệt loài ma cà rồng. Để "chắc ăn" vị thần này sai đầy tớ của mình – Moebius – lừa gạt cả Kain lẫn Raziel, làm cho cả hai trở thành kẻ thù truyền kiếp tự tiêu diệt lẫn nhau, đồng thời ra lệnh cho Moebius thành lập đội săn ma cà rồng tàn sát cư dân của Kain (kết quả cuối cùng chỉ còn có mỗi mình Kain sống sót). Sự trở lại của Raziel vô tình đúng theo lời tiên tri ngàn năm của loài ma cà rồng và của loài quỷ Hylden về "sự xuất hiện của kẻ hủy diệt và đấng cứu thế". Raziel đã hoàn thành đúng vai trò của mình trong Defiance, vòng lẩn quẩn giữa người, ma và quỷ đã được giải quyết, "kẻ chủ mưu" đã lộ mặt thật của mình.

Ở đây tôi có một thắc mắc nhỏ là không biết vô tình hay cố ý mà vị thần lại cho Raziel hồi sinh, phải chăng giữa ông ta và loài quỷ Hylden có mối quan hệ mật thiết?



có tổng cộng 5 tuyệt chiêu cho mỗi nhân vật

đòn không "đã", rất dễ trúng cú đánh của đối phương; cả hai có khả năng bay và đi xuyên song sắt nhưng được thể hiện khác nhau. Một điều rất "ngộ" trong game là Raziel biết bơi còn Kain thì không! (Có lẽ ma cà rồng ở "dơ" nên sợ nước chăng?).

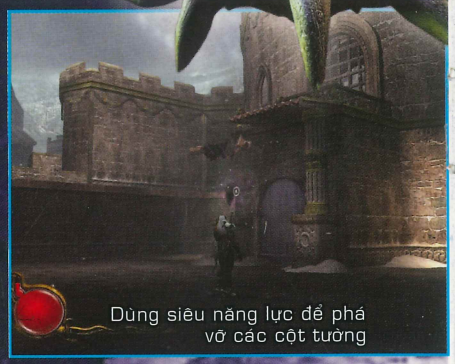
Theo nhận xét riêng thì Raziel có cách chơi khó và dài hơn Kain, vì nhân vật này phải thực hiện một khối lượng công việc lớn như giết trùm và giải đố, đồng thời hành động diễn ra ở cả hai thế giới song song: thế giới vật chất (material realm) và tâm linh (spectral realm). Raziel chỉ dùng đến thế giới tâm linh khi cần vượt qua các khoảng cách quá cao hoặc quá xa và để giết trùm, vì trong thế giới vật chất Raziel chỉ có độc một thanh kiếm Reaver "cùn", còn để giải đố thì thế giới vật chất là thích hợp nhất. Nhắc đến giải đố thì game không gây khó khăn như các phiên bản đầu, chủ yếu là dùng thanh gươm Reaver thích hợp để mở các cơ quan, một công việc rất đơn giản tuy rằng việc tìm kiếm chúng khá dài dòng.

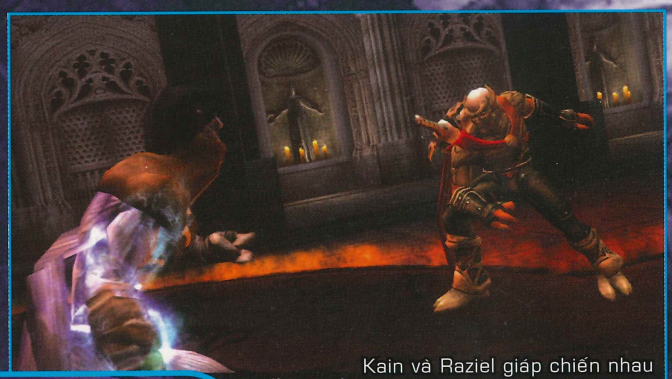
Nếu để ý kỹ phần mới này bạn sẽ thấy một việc chưa từng có tiền lệ trong loạt trò chơi LoK, thay vì điều khiển Kain hoặc Raziel như trước đây thì người chơi luân phiên điều khiển cả hai. Có thể nói nhà phát triển game đã thành công trong việc đưa vào cùng lúc hai nhân vật và xử lý tình huống rất khéo léo: mỗi nhân vật đi một màn và không có cơ hội đụng độ nhau vì chiều thời gian khác nhau, chỉ duy nhất lúc gần cuối cả hai mới giáp chiến và lúc này người mệt lại là bạn vì phải chơi hai trận đánh liên tiếp (mỗi trận điều khiển một nhân vật).

chiêu né đòn "sương mù" của Kain rất hiệu quả trong các trận chiến

Đồ họa và âm thanh: Cặp bài trùng ăn ý

Với phiên bản này, đồ họa của dòng game LoK gây ấn tượng mạnh với các gamer. Dưới bàn tay "phù thủy" của những họa sĩ thiết kế tài ba, khung cảnh và nhân vật trong game rất chi tiết và đẹp mê hồn. Các nhân vật thì tròn trịa không góc cạnh, có khuôn mặt thể hiện được cá tính: một Kain đầy tham vọng với tướng tá trông rất "dữ dằn" và mang phong độ của một nhà quí tộc; một Moebius có nét mặt gian xảo và lừa lọc ẩn sau vạt áo choàng mềm mại... Có lẽ đẹp nhất trong game chính là các nội cảnh (indoor - game có rất ít cảnh ngoài trời). Mỗi căn phòng trong


Dùng siêu năng lực để phá vỡ các cột tường


Kain và Raziel giáp chiến nhau

Bí mật hậu trường của loạt game Legacy of Kain

Defiance là phiên bản thứ 5 trong loạt game Legacy of Kain. Bản đầu tiên Blood Omen: Legacy of Kain (1996 – có tên gọi nguyên thủy là "The Pillars of Nosgoth" do hai tác giả Denis Dyack và Ken McCulloch đồng thực hiện) ban đầu do Silicon Knights phát triển, Activision Publishing đảm nhận phát hành trên hệ PC, còn Crystal Dynamics lo phần PlayStation. Sang tới các phần kế thì Crystal Dynamics mua lại bản quyền thực hiện, gồm có: Soul Reaver (1999), Soul Reaver 2 (2001), Blood Omen 2 (2002) và Defiance (2003).

Legacy of Kain: Defiance Team

- Crystal Dynamics (vừa đóng vai trò phát hành vừa là nhà phát triển game) ngoài loạt game Legacy of Kain ra còn nổi tiếng với một số game như Gex, Gex 3D: Enter the Gecko, Pademonium...; trong khi Silicon Knights nổi danh với vai trò "người tiên phong" trong ngành công nghiệp game khi đấu tranh để có tên trong bảng Credit (danh sách những người tham gia phân phối, phát hành... game), vì vào thời điểm đó các hãng lớn thường bỏ tiền mua lại sản phẩm của các nhà phát triển nhỏ và không để tên người phát triển sản phẩm, khi khách hàng mua game họ thường lầm tưởng rằng sản phẩm đó do các đại gia thực hiện.
- Trong Defiance bạn thấy nhân vật Kain bị chết, nhưng sau đó thoát được thế giới quỷ (Demon realm) là vì bản chất của Kain là kẻ thừa kế Ariel hay còn gọi là Scion of Balance.
- Một số tên của các nhân vật trong dòng game được lấy ra từ kinh thánh, và hầu hết các tên này phát âm theo tiếng Do Thái cổ, cho nên khi chuyển thể sang tiếng Anh thì bị đọc khác đi một chút, dưới đây là tên của một số nhân vật trong dòng game:
- Kain - theo quyển đầu tiên trong bộ kinh Cựu Ước - được lấy từ tên của nhân vật Cain (một trong những người con của Adam) người trở thành "kẻ sát nhân" đầu tiên của nhân loại khi giết chết em trai của mình – Abel.
- Raziel theo tiếng Do Thái cổ có nghĩa là "Secret of God", theo một số truyền thuyết của người Do Thái, Raziel là tác giả của quyển sách chứa đựng "tất cả kiến thức của thiên đàng và mặt đất". Theo quyển Dictionary of Angels: "Thiên thần Raziel trao quyển sách của mình cho Adam, việc này làm cho các thiên thần khác đố kị, họ ăn trộm nó và ném xuống đại dương. Thượng Đế sai Rahab "Hoàng tử của đại dương nguyên thủy" nhặt lại quyển sách và trao nó cho Adam.
- Ariel (Arael, Ariael) tiếng Do Thái cổ nghĩa là "Lion of God", theo một số văn bản cổ thì Ariel là một nam thiên thần với cái đầu sư tử, một số khác thì cho rằng Ariel là một kẻ nổi loạn từ thiên đàng, kẻ cai trị quỉ dữ.
- Dumah (hay còn đọc là Duma, Douma) theo tiếng Xy-ri có nghĩa là "Silence" – ông hoàng của địa ngục, người trừng phạt các linh hồn tội lỗi.
- Rahab có nghĩa là "Violence" (tiếng Do Thái cổ là

Kain – được lấy từ tên của nhân vật Cain trong kinh thánh.

Khung cảnh mang đậm nét gôthíc

Mỗi căn phòng là một bức tranh nghệ thuật

game trông như một bức tranh nghệ thuật đặc sắc với các chi tiết được thực hiện công phu và sắc nét, mang đậm nét gôthíc uy nghi, bề thế và sang trọng. Thế giới trong game rất rộng lớn, nó được chia làm nhiều khu vực khác nhau (trong tổng số 13 màn của game), việc di chuyển giữa các khu vực này khá "mệt" vì người chơi phải đi lòng vòng để giải quyết vấn đề, chưa kể một số màn có khung cảnh khá giống nhau (nhất là các màn đi lấy thanh gươm Reaver). Nếu nhà thiết kế game đưa vào bản đồ hay la bàn giúp người chơi định hướng thì có lẽ việc đi lại sẽ dễ dàng hơn.

Có thể nói LoKD là một trong số rất ít các game có âm thanh vô cùng đặc sắc, gây ấn tượng mạnh: âm nhạc của game gay cấn và hồi hộp, những tiếng động như tiếng "xẹt" điện khi mở khóa cửa, tiếng các thanh gươm "rít" trong gió (mỗi thanh gươm Reaver có tiếng khác nhau) nghe rất "bén" và "chắc tai". Phần mà tôi thích nhất trong game có lẽ chính là giọng nói của các nhân vật: chỉ cần nghe qua giọng nói cộng với biểu hiện của khuôn mặt nhân vật (một sự kết hợp "ăn ý" của đồ họa) ta có thể đoán biết tính cách con người đó như thế nào – giọng của Kain ấm, pha lẫn chút trầm tĩnh của nhà quý tộc xứ Nosgoth; một chất giọng đầy vẻ kiêu ngạo và từng trải của vị thần cổ nắm giữ sự sống và cái chết; một Moebius có giọng gian xảo, nịnh thần... Tất cả đã tạo nên sự sinh động cho game, tạo nên một nét rất riêng mà ít game nào có. Công lao này phải kể đến các diễn viên lồng tiếng như Simon Templeman (Kain), Michael Bell (Raziel), Tony Jay (The Elder God), Richard Doyle (Moebius) cùng một số diễn viên khác, họ đã thể hiện hết sức xuất sắc vai trò của mình và đây cũng chính là êkíp đã theo sát loạt game từ những phiên bản đầu tiên. Nếu nói rằng đồ họa và âm thanh là "cặp bài trùng ăn ý" của game thì quả là không sai chút nào.

khuôn mặt thể hiện được cá tính

"Giết trùm" – công việc thường xuyên của Raziel

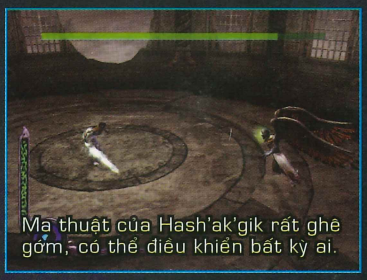
Khuyết điểm đáng lo của game

Có lẽ điểm đáng chê nhất của game chính là cách đặt góc nhìn (camera), thay vì để cho camera "bám dính" nhân vật như một số game hành động (Rune, Tomb Raider...) thì nó lại được đặt "chết" một chỗ, chính điều này làm cho việc di chuyển trong game rất khó khăn vì người chơi không thể định hướng được (đơn cử là rất khó kiểm soát khoảng cách trong các trường hợp nhảy qua lại), một trong số chỗ nhân vật bị góc nhìn che khuất, hành động rất khó khăn. Theo ý kiến riêng của tôi thì góc nhìn trong Blood Omen 2 là khá tốt, có thể quan sát được tình thế, mong rằng ở các bản kế tiếp dòng game LoK sẽ khắc phục tình trạng camera (loạt game LoK luôn thay đổi cách đặt camera). Ngoài ra đồ họa của game cũng mắc phải một lỗi dễ thấy, đó là khi đánh nhau, một số nhân vật bị "văng" vào tường và... biến mất, sau đó lại xuất hiện? Cuối cùng, việc sử dụng tay cầm (gamepad) không được hoàn hảo vì vẫn còn phụ thuộc vào bàn phím, do game có rất nhiều phím điều khiển so với 8 nút của gamepad.

Camera "dở" là yếu điểm của game

Kain đang chất vấn "kẻ chủ mưu"

Các tay thợ săn ma cà rồng máu lạnh...


Ma thuật của Hash'ak'gik rất ghê gớm, có thể điều khiển bất kỳ ai.

Lời kết

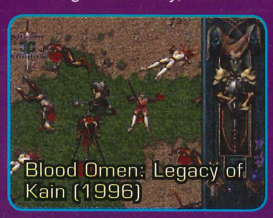
Có thể nói rằng trong LoKD mọi vấn đề gút mắc và khó hiểu ở các phần trước nay đã được "phơi bày" rõ ràng. Đối với nhiều người chơi thì đây có lẽ là phần kết của loạt game, nhưng theo tôi thì game chưa kết thúc vì nhân vật Elder God tuy bị đánh bại và chôn vùi, nhưng do đây là vị thần bất tử cho nên sẽ không bị đống đá đè chết dễ dàng như thế, chắc sẽ có phần tiếp theo. Nếu bạn không "khó tính" với cách đặt camera trong game thì tôi cho rằng đây là trò chơi đủ sức làm hài lòng các gamer về mọi mặt. Nào, hãy cùng Kain và Raziel phiêu lưu vào vùng đất Nosgoth - xứ sở của loài ma cà rồng...

HỒNG ÂN
HONG.AN@BUT-TRE.COM

Turel - theo tiếng Do Thái cổ nghĩa là "Rock of God"

"Sar Shel Yam" hay "Hoàng tử của đại dương nguyên thủy"), theo kinh thánh Rahab được mô tả là người bị Thượng Đế trừng phạt hai lần vì tội "không phục tùng mệnh lệnh" và "ngăn cản sự trốn chạy khỏi Ai Cập của dân Do Thái khi họ băng qua Biển Đỏ". Một số văn tự cổ còn gọi Rahab bằng cái tên Leviatian/Behemoth (đọc tới đây ắt hẳn bạn nào đam mê Final Fantasy sẽ nhận ra ngay cái tên quá quen thuộc này).

- Còn Malik/Malec là tên gọi nhân vật Malek, theo truyền thuyết của người Ai Cập cổ thì Malek là thiên sứ gác cổng địa ngục.
- Turel (Turiel, Turael) tiếng Do Thái cổ nghĩa là "Rock of God". Theo quyển The Book of Enoch, Turel là một trong những thiên thần bay xuống hạ giới lấy vợ người trần gian và có một đứa con nửa người - nửa thiên sứ (Nephilim).
- Nhân vật Kain được hình thành từ sự ảnh hưởng của một số tác phẩm (Necroscope - tác giả Brain Lumly; The Wheel of Time - tác giả Robert Jordan) và phim (Unforgiven - do Clint Eastwood thủ vai).
- Ở một số bản game nhân vật Kain thường hay hô to "Vae Victus" khi lâm trận, có nghĩa là "Suffering to the Conquered", đây là một từ đọc theo tiếng La Tinh nhưng thật đáng tiếc là nhà phát triển Silicon Knights đã so suất khi không kiểm tra lại phát âm của nó (phát âm sai).


Blood Omen: Legacy of Kain (1996)

Chơi Golf trên ĐTDĐ CDMA

Dù chưa một lần bước chân vào sân golf chứ đừng nói đến chuyện cầm đến gậy golf (golf-club), nhưng tôi (và cả bạn) vẫn có thể trở thành một golfer (người chơi golf) và tham dự giải Championship trong game mang tên PhoneGolf (hay còn gọi là Ultimate Golf Challenge). Trò chơi golf, phiên bản trên ĐTDĐ được phát triển bởi ZIO Interactive (Hàn Quốc) - công ty chuyên sản xuất game cho Pocket PC và Palm, cùng các ứng dụng Java trên các WAP site. Hiện game này đang có trên wap.sfone.com.vn, người dùng ĐTDĐ của S-Fone có chức năng WAP có thể tải về miễn phí.

Cứ theo cách chơi game thông thường thì bạn sẽ phải mất nhiều thời gian để tìm hiểu về luật, cách tính điểm, cách chơi v.v... của môn thể thao quí tộc này. Nhưng với game trên ĐTDĐ thì luật chơi và cách chơi đã được đơn giản đi nhiều, bất cứ ai cũng có thể chơi được. Tuy nhiên, dù được đơn giản hoá nhưng PhoneGolf vẫn trung thành với luật chơi golf truyền thống, nên ngoài việc giải trí, game này còn giúp bạn luyện golf trong lúc rảnh rỗi, biết đâu một ngày nào đó chính trò chơi trong lúc rảnh rỗi này lại giúp bạn tự tin hơn khi đứng trên một sân golf xanh mượt cỏ thực sự.

Sân golf trong PhoneGolf có 18 lỗ, bạn có thể lựa chọn chơi bao nhiêu lỗ cũng được. Vì không phải ai cũng có nhiều thời gian để chơi hết nên PhoneGolf có chức năng tự động lưu lại kết quả để bạn chơi tiếp vào những lần sau. Với PhoneGolf (hay một trận đấu golf thực sự), ai có số lần đi ít nhất (ít điểm nhất) trong trận đấu sẽ là người chiến thắng.

CHUẨN BỊ RA SÂN

Sau khi kích hoạt game, màn hình trên ĐTDĐ của bạn sẽ hiện lên dòng chữ 'Press Any Key", bạn bấm phím bất kỳ nào để vào Main Menu. Bạn có 2 lựa chọn là chơi mới (New Game) hoặc chơi tiếp (Continue). Nhưng trước khi vào "sân", bạn nên xem qua phần trợ giúp (Help) để biết các phím điều khiển. Với New Game, bạn có thể thi đấu (Championship) hoặc tập luyện (Practice). Nhưng thi đấu hay tập luyện thì cũng như một trận đấu golf thực sự, trong PhoneGolf, người chơi đánh tối thiểu 72 cú (par 72) cho 18 lỗ golf. Trong 18 lỗ có:

- 10 lỗ điểm chuẩn là 4 (mỗi lỗ đánh 4 cú - par 4).
- 4 lỗ điểm chuẩn là 5 (mỗi lỗ đánh 5 cú - par 5).
- 4 lỗ điểm chuẩn là 3 (mỗi lỗ đánh 3 cú - par 3).

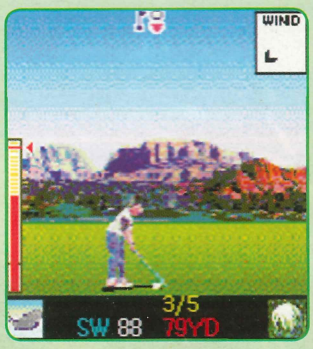
Điểm được tính như sau:

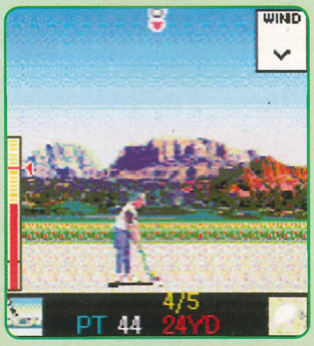
- Nếu với mỗi lỗ, bạn đánh bằng với số điểm chuẩn thì gọi là Par (máy tính là 0 điểm), ví dụ nếu là lỗ 4 điểm, bạn đưa bóng vào lỗ sau 4 cú đánh.
- Nếu với mỗi lỗ, bạn đánh hơn số điểm chuẩn 1 cú thì gọi là Bogey (máy tính là +1), ví dụ nếu là lỗ 4 điểm, nhưng bạn lại đưa bóng vào lỗ sau 5 lần đánh. Tương tự như vậy nếu hơn điểm chuẩn 2 cú thì gọi là Double Bogey (+2); hơn qui định 3 cú gọi là Triple Bogey (+3); và gấp đôi số điểm thì là Double Par.
- Trong khi đó bạn đánh dưới qui định cho 1 lỗ 1 cú thì gọi là Birdie (-1), dưới 2 cú là Eagle (-2), dưới 3 cú là Albatross (chỉ áp dụng cho những lỗ qui định số lần đánh tối đa là 4 và 5).

Trong thi đấu golf, có hai cách tính điểm thông dụng là đấu lỗ (Match play) và đấu gậy (Stroke play). Nhưng tựu chung dù theo cách tính điểm nào thì người ít điểm nhất trong mỗi lỗ hoặc trong cả trận đấu (18 lỗ) cũng là người chiến thắng.

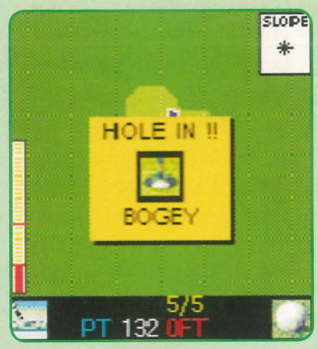
TRƯỚC KHI VUNG GẬY

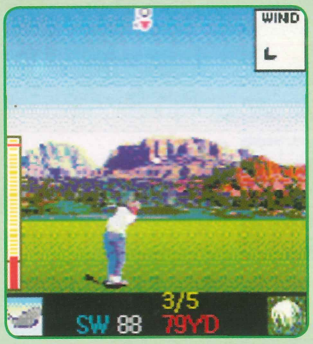
Làm thế nào để bóng vào lỗ golf với số cú đánh ít nhất? Trước tiên bạn phải cố gắng duy trì sao cho bóng luôn chạy trên khu hành lang (Fairway), đây là nơi thuận lợi nhất để bóng dễ dàng tiến tới khu lỗ





ĐẶC ĐIỂM SÂN	
KHU VỰC	MÀU
Khu lỗ golf (Putting Green)	Trắng
Khu hành lang (Fairway)	Vàng chanh
Khu cỏ cao chạy dọc Fairway và Green (Rough)	Xanh lá cây
Bẫy cát (Bunker)	Xám trắng
Bóng mất hoặc ra biên (Out of Bounds)	Vàng đậm
Chướng ngại nước (Water Hazard)	Xanh da trời
Cây cối	Cây





golf (Green). Sau đó quan sát xem những chướng ngại (Hazard) ở đâu (bằng cách di chuyển các phím 2, 5, 6, 8, hoặc nếu là phím tròn thì theo chiều mũi tên) để tránh. Chướng ngại ở đây là nước, cát và cây cối (trên màn hình được đánh dấu bằng màu - xem bảng). Nếu thấy hướng đi của bóng có thể đụng chướng ngại vật thì bạn cần chuyển hướng cho phù hợp bằng cách bấm phím 1 hoặc 3. Hướng gió và sức gió cũng làm ảnh hưởng rất nhiều đến vận tốc và hướng của bóng. Chính vì vậy ngoài việc tránh chướng ngại vật, bạn cũng nên điều khiển hướng bóng tuỳ thuộc vào hướng và sức gió để bóng đi đúng ý muốn và đến đích nhanh nhất. Ngoài chướng ngại vật và gió thì khu cỏ cao chạy dọc theo Fairway và Green cũng làm cho bóng đi chậm lại, vậy nên bạn cần cố gắng đừng để bóng rơi vào khu vực này.

CÚ ĐÁNH

Trước khi đánh bóng bạn còn phải biết 2 thông số nữa là khoảng cách từ điểm xuất phát đến đích (thông số này được tính bằng đơn vị yard (0,9m) và là dòng số màu đỏ nằm ở góc phải bên dưới màn hình); và điểm chuẩn (tương đương bao nhiêu cú đánh) của lỗ mà bạn sắp đánh. Với 2 thông số này bạn có thể quyết định nên bắt đầu cú vung gậy mạnh hay yếu, làm sao cho bóng đi với số lần tối ưu nhất. Sau khi các thông số đã được xác định, bạn bắt đầu vung gậy bằng cách bấm phím 5 hoặc phím OK (trong các ĐTDĐ có phím này). Thước màu trắng, vạch đỏ nằm bên trái màn hình giúp bạn điều khiển được sức đánh mạnh hay yếu, bạn để vạch đỏ càng dài thì cú đánh càng mạnh, bóng càng đi xa.

Sau mỗi cú đánh, các thông số về gió, chướng ngại vật, khoảng cách giữa bóng và đích, số lần đánh được thay đổi. Nếu bạn nhuần nhuyễn các thông số này, cũng như sử dụng linh hoạt và hợp lý, chắc chắn bạn sẽ thành công.

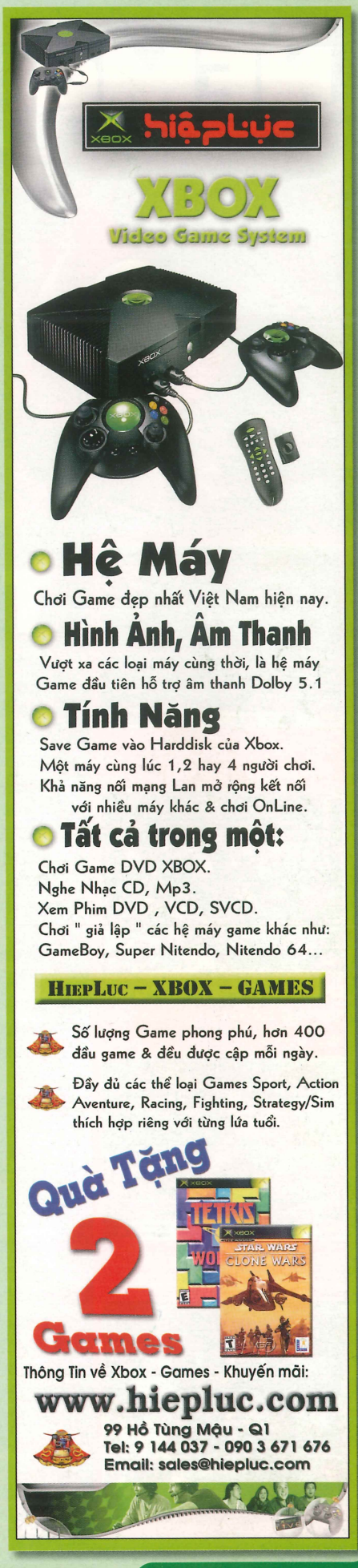
Game cũng cho phép bạn đổi gậy bằng phím 7 và 9. Trên thực tế mỗi vận động viên chơi golf phải có 14 cây gậy khác nhau để sử dụng trong từng tình huống. Nhưng trong game, có lẽ do việc chọn gậy phức tạp mà các nhà phát triển đã đưa ra hai lựa chọn, nếu người chơi không tự chọn thì máy sẽ chọn giúp, và nếu chưa quen, bạn nên để máy chọn giúp.

Cuối cùng, chúc bạn nếu không đoạt chức vô địch trên sân golf thực thụ thì cũng là nhà vô địch trên ĐTDĐ.

NHẬT BÌNH

MỘT VÀI LƯU Ý

- Nếu sau 12 cú đánh bạn không đưa được bóng vào lỗ coi như bạn bị loại.
- Nếu bạn làm rớt bóng xuống nước, bóng sẽ được đưa lên bờ, ngay chỗ nó rơi xuống.
- Nếu bóng mất, ra biên, hoặc đụng vào cây thì sẽ được đưa trở lại vị trí mà nó vừa xuất phát.
- Thông số của gió được thể hiện ở cửa sổ phía trên, góc phải màn hình. Hướng gió theo chiều mũi tên và mạnh hay yếu tùy theo số vạch của mũi tên, nếu gió im thì biểu tượng sẽ là *.



TÌM KIẾM NEMO

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: THQ

Phát triển: Traveller's Tales

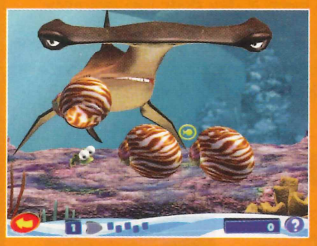
Thể loại: Hành động

ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 400MHz+; RAM 128MB; VGA 8MB; HDD 160MB, Win 98/Me/XP, 1CD.

Một trong những thử thách cần phải vượt qua là đua rùa.

Nhạc trưởng Nemo đang chỉ huy dàn nhạc với những ngôi sao ca nhạc dưới nước.



Công việc tìm ra chú ếch trong 3 vỏ sò thật sự không dễ chút nào.

Ghi nhớ và tìm đúng các cặp hình được giấu sau các phiến đá.

Trong dịp hè năm 2003 không chỉ các em nhỏ mà hầu như cả thế giới đều biết đến sự ra đời của bộ phim hoạt hình nổi tiếng Finding Nemo, do phim được đầu tư công phu và công việc quảng cáo rất tốt. Ngay lập tức, các nhà làm game, như thường lệ, đã nắm bắt cơ hội tung ra trò chơi cùng tên không lâu sau ngày bộ phim được công chiếu. Trò chơi tái hiện lại những cảnh trong phim, và nếu có điều kiện vừa xem phim vừa chơi game thì sự vui thích của các em đối với chuyến đi đầy thú vị của cá bố tội nghiệp sẽ được nhân đôi. Tuy nhiên, để tạo nên sự hứng khởi, trò chơi cũng có một chút khác biệt so với nguyên bản phim.

Marlin, cha của Nemo, muốn huấn luyện cậu ta thành nhà vô địch bơi lội, nhưng do Nemo còn quá trẻ và thiếu kinh nghiệm nên việc huấn luyện rất vất vả và cần tới sự trợ giúp của rất nhiều loài sống dưới nước là bạn bè với Marlin.

Thực chất 5 thử thách chính là 5 trò chơi nhỏ giúp các em vui chơi và luyện tập trí nhớ. Mức độ khó tăng dần, sau mỗi lần vượt qua thử thách, Nemo sẽ được tặng giải thưởng đặc biệt như chiếc vỏ xà cừ xinh xắn hoặc đồng tiền vàng... Và chỉ khi nào có trong tay 5 giải thưởng thì Nemo mới được tham gia cuộc thi những nhà vô địch bơi lội.

Cách điều khiển sẽ giúp các em nâng cao phản xạ của mắt, của tay cũng như khả năng dự đoán trước những việc sắp xảy ra. Trò chơi gồm "cho cá mập ăn", tức là ném bóng vào miệng cá mập khi nó di chuyển qua lại giữa 3 cửa sổ; tìm cho ra chú ếch nhỏ trốn trong 3 vỏ sò được đảo liên tục; tìm 2 hình giống nhau sau những phiến đá bị lật úp; điều khiển dàn nhạc với những ca sĩ có giọng hát trầm bổng khác nhau (đây là một sân khấu thật sự có các vỏ sò khi được nhấn chuột lên sẽ phát ra những âm thanh khác nhau); cuối rùa vượt qua trở ngại là những chú rùa con khác đồng thời thu lượm các phần thưởng; nhớ và chỉ ra những hình mà bầy cá vừa thực hiện.

Trò chơi dành cho trẻ em từ 4 tuổi trở lên nên các thử thách cũng không quá khó, cho phép các em thử sức nhiều lần. Tuy chỉ được thiết kế 2 chiều, song giao diện của trò chơi rất gần gũi và dễ hiểu; hình ảnh, âm thanh trong trò chơi đều đạt trên mức trung bình, tuy mục đích chính là giải trí nhưng qua việc tham gia vào trò chơi, các em cũng sẽ được tăng cường một số kỹ năng cơ bản. Nếu các em là fan hâm mộ của Nemo thì đây là món quà không thể thiếu và là lựa chọn tốt nhất cho bộ sưu tập đồ chơi không bao giờ đủ của những cô bé cậu bé tinh nghịch.

ĐẶNG THANH BÌNH
DANG.THANH@BUT-TRE.COM

ĐIỂM TIN

■ **LucasArts cho biết sẽ hợp tác** với nhà phát triển game Pandemic Studios (từng thực hiện Star Wars: The Clone Wars) để hoàn thành Star Wars: Battlefront - một game hành động chơi mạng góc nhìn người thứ ba, lấy ý tưởng từ Battlefield 1942 (chiến trường lớn, khí tài sử dụng nhiều). Nhà phát triển cho biết game sẽ bao gồm 15 màn chơi rộng lớn trải qua 10 hành tinh (Naboo, Hoth, Geonosis, Tatooine và một số nơi quen thuộc khác với các fan Star Wars). Người chơi lựa chọn nhân vật của mình trong số 20 nhân vật thuộc 4 phe: Rebel Alliance, Imperial, Clone và Droid. Theo dự tính, game sẽ có cả hai mục chơi là chơi đơn (đấu với máy) và mạng (LAN, Internet); đồng thời sẽ tung ra trên ba hệ máy: PC (LAN: 64 người - Internet: 32 người), XBox và PS2 (LAN: 32 người - Internet: 16 người) vào mùa thu năm 2004.

■ **Encore cho biết đã ký một thỏa thuận** với nhà phát triển game Monte Cristo (Pháp) để giành quyền phát hành Desert Rats vs Afrika Korps - một trò chơi dàn trận 3D, lấy bối cảnh Thế Chiến Thứ 2 với chiến trường tập trung tại khu vực Bắc Phi. Game có hơn 20 nhiệm vụ trải dài trong hai chiến dịch lớn với nhiều loại quân chủng khác nhau, mỗi loại quân sẽ có khả năng đặc biệt của riêng mình. Phần chơi mạng có hai lựa chọn: LAN và Internet với tối đa là 4 tay chơi đồng thời. Dự kiến game sẽ tung ra vào mùa xuân 2004.

■ **Nhà phát hành Eidos Interactive** chính thức xác nhận phần 3 trong loạt game Thief của studio "quá cố" Looking Glass Studios sẽ có tên Thief: Deadly Shadows. Phiên bản tiếp theo này sẽ do Ion Storm đảm nhận việc phát triển và nhà phát triển game sẽ thêm vào camera "góc nhìn người thứ ba" bên cạnh góc nhìn cũ (người thứ nhất). Hiện tại ngày phát hành game vẫn chưa được tiết lộ, chỉ biết rằng game sẽ được tung ra trong mùa xuân này trên hai hệ máy XBox và PC.

■ **Irrational Games "bật mí"** trong phần tiếp theo của Freedom Force, họ sử dụng engine Gamebryo của

SẤM SÉT KHÔNG, THỦY, BỘ

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: InterActive Vision

Phát hành: Activision Value

Thể loại: Mô phỏng máy bay

ESRB: Teen

Cấu hình: CPU 500MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB trở lên; HDD 500MB, 1 CD

So với "người anh em" bắn tàu không gian thì dòng game mô phỏng máy bay coi ra có phần "lép vế" hơn, đơn giản là vì cách điều khiển rất khó do cố mô phỏng đúng cách điều hành của máy bay thật, điều này làm thu hẹp lượng người chơi. Tuy nhiên, vẫn có một số game cho phép lựa chọn kiểu điều khiển đơn giản (arcade) bên cạnh chế độ lái mô phỏng (realistic) để hấp dẫn người chơi, và Apache Longbow Assault của InterActive Vision là một điển hình.

Apache Longbow là một cỗ máy chiến đấu trên không rất hiện đại và "dữ dằn", nó có thể khống chế trận địa trên không, dưới nước (đánh chặn tàu chiến loại nhỏ) và tất nhiên là cả mặt đất - chiến trường chính, nơi mà Apache được mệnh danh là "sát thủ" của xe tăng. Nhiệm vụ của người chơi trong game rất đơn giản: điều khiển "con quái vật bay" Apache Longbow để hỗ trợ cho các trận chiến chống khủng bố đang diễn ra nóng bỏng ở vùng đất Siberia và các hòn đảo Thái Bình Dương. Game có khoảng 30 màn dài ngắn khác nhau với 3 cấp độ chơi, từ dễ tới khó, với các nhiệm vụ đa dạng như: yểm trợ, do thám, hộ tống hoặc tìm diệt. Cách chơi game theo nhận xét của riêng tôi là rất đơn điệu (ngay cả phần lựa chọn vũ khí cho chiếc trực thăng cũng vậy), bạn chỉ cần chọn mục tiêu từ xa và nhấn tên lửa thế là xong, chẳng cần biết đối phương có khuôn mặt "méo tròn" ra sao. Chính sự đơn điệu như vậy đã "hạ bệ" độ khó của game, làm cho chiếc Apache trở thành kẻ bất khả chiến bại trên bầu trời. Xem ra game quá ca tụng mô hình trực thăng Apache.

Giao diện buồng lái trong game được thiết kế dễ nhìn, bạn có thể nhanh chóng nắm bắt và dễ dàng vào cuộc chơi. Nếu bạn không quen các thứ "lỉnh kỉnh" và "ghét" tầm nhìn hạn chế của buồng lái thì có thể sử dụng các góc nhìn khác mà game cung cấp sẵn. Phần nhiệm vụ cũng như mục tiêu được thể hiện rõ và ngắn gọn, xen kẽ giữa các màn là những phần hướng dẫn căn bản đủ giúp bạn làm chủ tình huống.

Đồ họa của game thuộc loại trung bình khá với sự xuất hiện của một số hiệu ứng như sương mù, tuyết, gió..., nhưng mô hình các vật thể thì vẫn còn đơn điệu. Âm nhạc trong game hay nhưng lại chỉ chơi đi chơi lại một giai điệu làm cho người chơi mau chán.

Và cuối cùng, trước khi leo lên chiếc Apache hiện đại kia, bạn phải nắm cách điều khiển nó một cách nhuần nhuyễn, tuy việc điều khiển không phức tạp nhưng cũng mất một khoảng thời gian để "học hỏi" (không có sự khác biệt khi chọn giữa chế độ realistic và arcade trong game). Phải qua 4 hoặc 5 màn tôi mới kiểm soát được "con ngựa chứng" này, thế còn bạn?

NGỌC PHƯƠNG
NGOC.PHUONG@BUT-TRE.COM

"Chúa tể bầu trời" – Apache Longbow

Định vị mục tiêu rất đơn giản ở khoảng cách an toàn nhờ rada và hệ thống tên lửa.

Mô hình các vật thể vẫn còn đơn điệu

Nếu không thích tầm nhìn hạn chế của buồng lái, bạn có thể chọn góc nhìn khác theo ý mình.

ĐIỂM TIN

NDL và bộ công cụ đi kèm của engine này để dựng hình cho game. Phần kế tiếp sẽ có tên là Freedom Force vs the Third Reich, tiếp tục câu chuyện về nhóm người hùng có khả năng "siêu nhân" chuyên "cứu dân độ thế", chống lại các thế lực xấu. Các nhà thiết kế cho biết nhờ sức mạnh của Gamebryo mà họ có thể tạo ra nhiều nhân vật hơn với mô hình chi tiết và sắc nét. Theo kế hoạch game sẽ tung ra trong mùa xuân.

■ **SUNFLOWERS** - một trong những nhà phân phối phần mềm giải trí đứng đầu nước Đức - vừa ký một thỏa thuận với nhà cung cấp phần mềm Nhật Bản là tập đoàn ZOO. Theo đó, ZOO sẽ độc quyền phát hành trò chơi Knights of Honor tại Nhật. Được biết sự hợp tác giữa SUNFLOWERS và ZOO đã kéo dài được 5 năm và sản phẩm Knights of Honor khi tung vào thị trường Nhật sẽ được "nội địa hóa". SUNFLOWERS và Black Sea Studios (Bungari) phát triển game này gần 2 năm rưỡi và dự tính sẽ phát hành vào quí 2 năm 2004.

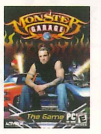
■ **SAU KHI TRÊN MẠNG TUNG RA NHIỀU TIN ĐỒN** "nửa thật nửa giả", cuối cùng Atari cũng chính thức lên tiếng xác nhận việc đóng cửa studio Legend Entertainment. Khi được hỏi nguyên nhân, Atari đã tuyên bố một câu ngắn gọn "đây là một quyết định trong kinh doanh". Legend nổi tiếng trong giới phát triển game với các sản phẩm: Unreal II và Wheel of Time (game hành động/nhập vai), và mới đây nhất là phần mở rộng chơi mạng của Unreal II có tên XMP được tung ra trong năm vừa qua. Hiện một số thành viên của studio đang tìm kiếm "ngôi nhà mới" cho mình trong các studio con của Atari.

■ **ENLIGHT CÔNG BỐ ĐÃ LẤY ĐƯỢC QUYỀN PHÁT HÀNH** ở thị trường Bắc Mỹ cho sản phẩm Nemesis of the Roman Empire (phần tiếp theo của game Celtic King: Rage of War) do Haemimont Games phát triển. Theo nhà phát triển, game sẽ có hai chiến dịch cho phần chơi đơn, nhiều loại địa hình và bản đồ mới cùng sự tăng cường cho engine của game. Game

Monster Garage

Xưởng "biến tấu" xe hơi

» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát hành: Activision

Phát triển: Activision

Thể loại: Giả lập

ESRB: Teen

Cấu hình: CPU 1GHz+; RAM 128MB; VGA 3D 64MB; HDD 1,2GB, 1 CD.

Dựa theo một chương trình truyền hình nổi tiếng, hãng Activision đã phát triển một trò chơi độc đáo về cả hình thức lẫn nội dung, đó là Monster Garage. Trong trò chơi này bạn sẽ thủ vai một nhóm thợ và người ta sẽ đưa cho bạn những chiếc xe hơi bình thường, trong 7 ngày bạn phải "lên đời" cho nó, biến nó thành chiếc xe không giống ai theo mẫu đề ra trong vòng 7 ngày. Bạn cũng được hỗ trợ 3000 USD để mua sắm những phụ kiện thuộc loại "hàng độc" phục vụ cho công việc của mình.

Trò chơi được dựng trong môi trường 3D hoàn toàn, ở đó bạn có thể xoay mọi góc nhìn trên dưới, xa gần... theo ý thích. Điều này rất cần thiết vì ban đầu, với tư cách là một tay thợ chuyên tháo lắp mọi bộ phận của xe, bạn sẽ phải rã từng món phụ tùng như bánh xe, cửa xe, kiếng chắn gió, ghế ngồi..., nghĩa là mọi thứ "tháo" và "vác" được. Sau khi tháo xong, bạn sẽ giao những bộ phận này cho đồng nghiệp để họ "tút hàng" đúng theo chuyên môn (có nghĩa là người chuyên làm đồng thì sẽ không nhận những chiếc vỏ xe hoặc vật liệu bằng cao su). Và điều đáng nói là trò chơi chẳng cho bạn biết ai sở trường về mục gì nên bạn chỉ còn cách phải thử lần lượt từng người.

Thú thật với bạn trò chơi này mới thì mới thật, lạ thì lạ thật nhưng cũng... thật chán vì đây là trò ăn theo một chương trình truyền hình nên bản thân nó phải vay mượn sự hứng khởi từ chương trình chính, mà chúng ta thì đến cái chương trình đó ngắn dài ra sao còn không biết nói chi đến chuyện ưa thích. (Bạn sẽ dễ dàng hình dung hơn khi liên tưởng đến trò chơi ăn theo chương trình "Chiếc nón kỳ diệu" của VTV, nhưng nó nhạt lắm vì "Chiếc nón kỳ diệu" hay nhờ những lời bình "có một chữ B" của Long Vũ, còn trò chơi thì chẳng có những thứ đó nên nó không có hồn chút nào cả).

Đó là chưa nói đến việc xe hơi vẫn còn là một thứ xa xỉ với đại bộ phận chúng ta, nhất là với gamer, những người mà ngay việc nâng cấp máy tính của mình cũng còn thấy khó khăn, cho nên công việc "tút hàng" dường như chỉ thích hợp cho người mê xe hơi! Giá mà thay xe hơi bằng chiếc xe đạp hay xe gắn máy thì có khi thú vị hơn.

Một điều "chán" nữa của trò chơi này là phần âm nhạc. Được lồng vào những đoạn nhạc rock ầm ĩ, phần âm thanh này sẽ tra tấn bạn trong suốt quá trình chơi, thậm chí không biết chừng bạn còn có cơ hội để thử... Panadol nữa! Dường như đây là một trò chơi chỉ dành cho "dân chơi" xe, mê nhạc rock và cho cả... bạn nếu muốn tìm "cảm giác lạ"!

TRỊNH BẢO

Điểm Tin

sẽ ra mắt vào tháng 3 năm 2004.

■ **Theo một số bản tin trên mạng,** Cục Điều Tra Liên Bang (FBI) và các nhân viên mật vụ của Mỹ đã tiến hành khám xét nhà một lập trình viên ở San Francisco để tìm bằng chứng ăn cắp mã nguồn Half-Life 2 của nhà phát triển Valve. Chris Toshok - tên của nhà lập trình - đã phủ nhận những lời cáo buộc về việc xâm nhập mạng của Valve và "đồng phạm" ăn cắp mã nguồn Half-Life 2. Toshok cho biết các nhân viên mật vụ đã "hỏi thăm" về các thành viên của một nhóm tự xưng là "Hungry Programmers", những người mà anh ta đã từng ở chung nhà.

■ **Một thỏa thuận đã được ký kết giữa Havok và VU Games** cho trò chơi Tribes Vengeance, và với Shiny Entertainment (studio con của Atari) cho một sản phẩm chưa biết tên, cho phép các nhà phát triển game tích hợp engine vật lý Havok 2 vào các sản phẩm sắp tới của họ. Havok cho biết VU Games và Shiny đã đi đến quyết định trên sau khi xem xét qua nhiều công nghệ hiện có trên thị trường. Hai sản phẩm ký đã kết sẽ chiếm vị trí thứ 100 và 101 trong danh sách các game đăng ký sử dụng engine vật lý của Havok. Các game có sử dụng engine Havok 2 mới đây là Max Payne 2 và Deus Ex: Invisible War, ngoài ra còn có Uru và Crash Nitro Cart.

■ **Nếu bạn cảm thấy chưa "đã" với trò chơi Knight Rider** (và phần kế tiếp của nó mới vừa công bố) thì hãy chuẩn bị tinh thần để đón nhận một game "nóng" khác cũng dựa trên chương trình TV nổi tiếng ở thập niên 80 - Miami Vice. Nhà phát triển game Davilex Games (Hà Lan) cho biết họ sẽ phối hợp thực hiện với Atomic Planet Entertainment (Anh) - từng phát triển trò chơi cho một số "đại gia" như Capcom, Codemasters, Infogrames và SCEE - để phát triển Miami Vice, một game hành động góc nhìn người thứ 3. Davilex và APE hi vọng game sẽ có mặt cuối năm nay trên các hệ máy như PC, PS2 và XBox.

■ **Ubisoft** - một trong những nhà

Có hay không một thế giới đầy rẫy những hiểm nguy, nơi tồn tại cuộc chiến khốc liệt, không khoan nhượng giữa hai đạo quân Thiện và Ác? Tương truyền rằng, sự hiện diện của loài người nhỏ bé chúng ta trên trái đất không phải là duy nhất, bởi ẩn nấp sau cái bóng đêm tĩnh lặng tưởng chừng như vô hại là cả một thế lực, một đạo quân đại diện cho cái xấu. Vì vậy, có một chân lý được trải nghiệm qua nhiều thời kỳ là: để tồn tại và phát triển, loài người phải không ngừng đấu tranh, sẵn sàng tuyên chiến với những điều xấu xa, bất công, cám dỗ, với những cái đi ngược đạo lý phát triển tự nhiên của con người nhằm xây dựng thế giới ngày càng giàu đẹp hơn. Vâng, đó chính là ý tưởng mà nhà phát triển SuperEmpire Interactive muốn lấy làm tiêu chí khi thực hiện trò chơi Warchess. Sự phấn đấu và nỗ lực này thể hiện qua những nước đi của các quân cờ vua.

Thay vì tiếp cận với các "ô vuông đen trắng" cũng như các quân chốt, tượng, mã, hậu, vua một cách truyền thống, bạn - người chơi, giờ đây sẽ khám phá những trận đánh ác liệt, những cuộc đấu trí hay cụ thể hơn là chơi một ván cờ ở môi trường được xây dựng hoàn toàn trong không gian 3 chiều. Nơi ấy có thể là trên một vùng sa mạc khô cằn (Desert, Desert 2) hay một hang động đầy ắp châu báu (Treasure Cave), một hòn đảo xinh đẹp (Ocean Island) hoặc là một bãi tha ma (Cemetery)..., tùy bạn chọn lựa. Game đưa ra 3 chế độ chơi chính: Single, Automatic Battle, Turn–by–turn và dĩ nhiên là không thiếu phần chơi mạng (Multiplay).

Có thể nói ý tưởng phát triển game của nhà sản xuất khá hay. Tuy nhiên, trò chơi vẫn còn nhiều điều phải phàn nàn. Giao diện chơi phần lớn là ở không gian 3 chiều với các quân cờ đã được nhân cách hóa bên cạnh một bàn cờ vua truyền thống, cho phép bạn mở rộng và di chuyển tùy ý. Nhưng theo tôi, phần đồ họa nghèo nàn về màu sắc và đơn điệu về cảnh vật ở tất cả 11 màn chơi khác nhau khiến game mất đi vẻ đẹp của mình; rối mắt, khó phân biệt, dễ gây nhầm khi chơi, khiến cho nó chỉ đáng nhận được dấu trừ về mặt hình ảnh.

Còn cách chơi thì sao? Khi bạn "ăn" quân của đối phương, mỗi quân cờ sẽ thực hiện một động tác "xử lý đối phương" khác nhau. Các ô được phép đi của mỗi quân cờ sẽ tự động hiện sáng khi đến lượt sẽ giúp ích cho bạn rất nhiều. Nhưng việc thay đổi độ khó bằng cách kéo thanh "Difficulty" khiến bạn khó lòng phân biệt được là mình đang ở mức độ nào.

Nhìn chung, Warchess có ý tưởng sáng tạo nhưng nó lại được xây dựng quá vội vàng về mặt đồ họa. Tuy vậy, game đã góp phần mang lại một phong cách chơi mới cho những ván cờ vốn dĩ khá đơn điệu và khiến người chơi mau chán, đáng cho bạn thử qua một lần!

MINH TÂM
MINH.TAM@BUT-TRE.COM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: XS Games
Phát triển: SuperEmpire Interactive
Thể loại: Đánh cờ
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 500MHz+; RAM 64MB; VGA 16MB DirectX 8.1; HDD 100MB, 1 CD.

Chơi cờ ở kỷ nguyên 3D

Lên Tượng...!

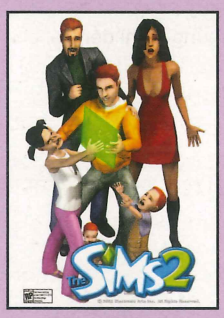
Gươm giáo và phép thuật

Khó phân biệt đâu là ta đâu là địch

Điểm Tin

phát hành trò chơi lớn nhất thế giới - vừa qua đã tăng cường thêm lực lượng phát triển game của mình tại Pháp bằng việc mua lại studio độc lập Tiwak. Nằm tại Montpellier, đội ngũ của Tiwak gồm 17 thành viên đầy tài năng (một số trong đó đã từng tham gia thực hiện loạt game Rayman) đủ sức đáp ứng nhu cầu thực hiện các sản phẩm chất lượng. "Chúng tôi rất vui khi Tiwak trở thành một phần của Ubisoft, điều này sẽ tạo điều kiện để chúng tôi thực hiện công việc trong môi trường sáng tạo game đỉnh cao" Yann Le Tensorer - chủ tịch kiêm CEO của Tiwak cho biết.

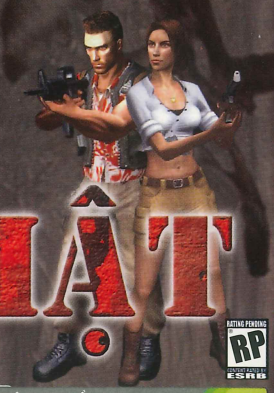
■ **Một tin đáng buồn cho các gamer** hâm mộ dòng game The Sim và Medal of Honor là EA vừa lên tiếng xác nhận The Sim 2 và Medal of Honor: Pacific Assault sẽ được dời ngày phát hành lại vào khoảng quí 2 hoặc quí 3 năm 2005. The Sim 2 dự tính tung ra trong tháng 3 năm nay và Medal of Honor: Pacific Assault thì sớm hơn - đầu năm, nhưng thật đáng tiếc là phải dời lại vì EA cho biết các nhà phát triển game cần có thời gian để "tút" lại sản phẩm trước khi tung ra thị trường. Thời điểm sớm nhất mà EA hi vọng có thể ra mắt là khoảng tháng 7 năm nay, còn nếu có trục trặc thì sẽ dời vào thời điểm như trên.



■ **Electronic Arts cho biết** họ sẽ tung ra phiên bản mở rộng của Anno 1503 do SUNFLOWER thực hiện. Anno 1503 - Treasures, Monsters and Pirates có bối cảnh tập trung vào các quốc gia như Anh, Pháp, Ý, Tây Ban Nha và Hà Lan và sẽ có thêm nhiều màn mới cùng kiểu chơi mới, được thiết kế dành riêng cho các tay gamer mới làm quen với game. Theo dự tính, game sẽ được tung ra vào mùa xuân năm 2004.

HỒNG ÂN

FAR CRY
HÒN ĐẢO BÍ MẬT



Những hàng dừa đu đưa theo gió, làn nước biển xanh trong, bãi cát vàng trải dài mời gọi và bầu trời đầy những áng mây trắng trôi bồng bềnh. Vâng, một nơi nghỉ mát mùa hè thật lý tưởng, thế nhưng... đằng sau phong cảnh thơ mộng đó là những âm mưu và nguy hiểm rình rập mà thế giới trong Far Cry đang "chờ đón" bạn. Trong vai Jack Carver - một người kiếm sống bằng nghề chở khách du lịch tham quan các quần đảo ở vùng biển nam Thái Bình Dương - người chơi sẽ gặp phải một "tai nạn nghề nghiệp" trong một lần chở nữ du khách, nhà báo Valerie Cortez tham quan một hòn đảo không có tên trên bản đồ. Tại đây, Jack cùng cô nhà báo nọ đã được một nhóm người lạ mặt "chào đón" bằng một loạt "kẹo đồng". Con tàu của Jack bị đánh đắm, còn nữ nhà báo thì mất tích trong khu rừng bạt ngàn trên đảo. Nhóm người trên là ai? Họ làm gì trên hòn đảo này? Và nữ phóng viên tới đây để làm gì? Nhiều câu hỏi được đặt ra trong đầu của Jack, thế là anh tiến hành việc tìm kiếm của mình bằng cuộc phiêu lưu vào sâu trong hòn đảo bí mật này...

THÔNG TIN VỀ GAME

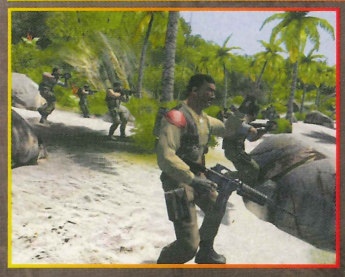
- Tên Game: Far Cry
- Phát hành: Ubi Soft Entertainment
- Sản xuất: CryTek Studios
- Thể loại: Hành động
- Ngày phát hành: 15/03/2004
- ESRB: Đang đợi đánh giá
- Cấu hình: Chưa có

TỪ XISLE CHO ĐẾN FAR CRY

Khởi đầu game có tên X-Isle. Tại triển lãm lần đầu tại hội nghị ECTS năm 2000 (Anh) - nơi mà ngành công nghiệp game tập trung để giao dịch và tìm đối tác - CryTek đã kết hợp với nhà sản xuất card đồ họa Nvidia trình diễn màn demo đầu tiên có tên là "X-Isle 1", ngay lập tức show trình diễn này đã thu hút sự quan tâm của những người tham dự hội nghị. Kết quả là trong vòng 30 ngày kể từ sau cuộc trình diễn đó, khoảng 30.000 bản demo đã được tải về, một con số mà CryTek không thể ngờ được. Công việc phát triển game vẫn tiếp tục, một năm sau (vào tháng 3 năm 2001) họ lại tung ra phiên bản demo thứ 2 có tên "X-Isle 2", lần này các nhà thiết kế game đã tự phá vỡ kỷ lục của mình: chỉ trong vòng 2 ngày số bản demo được tải về là 25.000! Đến năm 2002 thì game nhận được lời đề nghị từ phía Microsoft là nên đổi một cái tên khác. Không biết đằng sau lời đề nghị có gì "hấp dẫn" mà CryTek đã chấp thuận và sau một thời gian dài suy nghĩ họ đã chọn tên "Far Cry": ngắn gọn, súc tích và cũng... rất huyền bí!

Far Cry thành công ở hai năm 2000 và 2001 chỉ với những bản demo "xem mà chưa được thử". Sang đến năm 2003, sau một loạt lời ca tụng từ "Diễn đàn các nhà phát triển game" (Game Developers Conference) diễn ra tại San

Jose, tiếp đó là hội chợ E3 tại Los Angeles, Far Cry gây "sốc" cho các gamer khi tại Game Convention – hội chợ triển lãm game tại Đức – bản demo "chơi được" đã xuất hiện. Một nhóm các tay "test game" đã được mời "nếm thử món ăn mới này" và tất cả đều hài lòng. Các gamer dưới 18 tuổi không được tham dự buổi thử nghiệm hôm đó đều cảm thấy tiếc rẻ, nhưng hiện nay thì họ đã có thể thỏa mãn cơn ghiền của mình với bản demo vừa được tung ra cách đây vài tháng. Đến cuối tháng 9 năm 2003 thì một cơ hội lớn lại tìm đến với CryTek khi họ nhận được sự hỗ trợ của AMD ở một môi trường mới: bộ xử lý AMD64. Với sự xuất hiện của "quái kiệt" này CryTek có khả năng tăng cường chất lượng hình ảnh cũng như việc xử lý các tác vụ phức tạp của game lên một mức cao hơn, và họ có thể tự hào khi sản phẩm của mình - Far Cry - trở thành một trong những game đầu tiên chạy trên môi trường 64 bit của AMD.

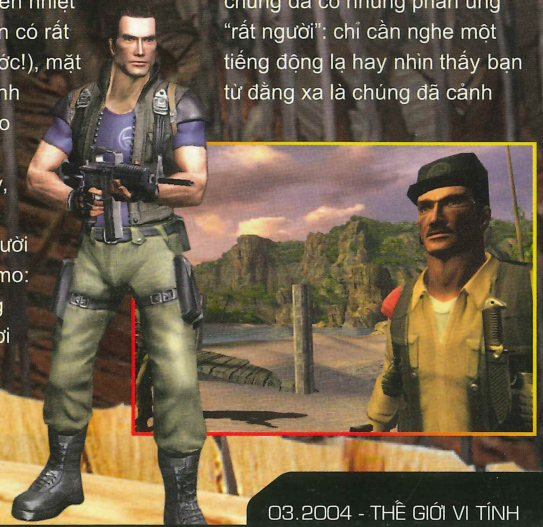


THẤY GÌ QUA BẢN DEMO?

Far Cry có gì mà liên tiếp mấy năm liền nhận được sự ngợi khen của hầu hết các diễn đàn, hội nghị và nhất là sự mong chờ của rất nhiều gamer? Sau khi tải về bản demo "khổng lồ" gần 500 MB - ấn tượng đầu tiên khi tôi tiến hành cài đặt và vào tới game quả là... không chê vào đâu được: "tông" màu sặc sỡ và rất tươi, đúng "chất" của các hòn đảo du lịch miền nhiệt đới (tôi dám cá với các bạn rằng 10 người chơi thì 10 người khen đẹp). Khung cảnh trong game rất rộng lớn, bạn có thể tham quan khắp nơi mà không bị giới hạn (chỉ tiếc là cốt truyện của game lại phát triển theo hướng định sẵn - linear story). Mô-đen trong các game bắn súng ngày nay là di chuyển phải có phương tiện vận chuyển, trong bản demo này người chơi tiếp cận được hai loại là canô và xe loại nhỏ, ngoài ra còn có trực thăng. Nhưng có lẽ "giấc mơ" bay lượn sẽ không bao giờ thực hiện được vì nếu có trực thăng bạn sẽ dễ dàng kiểm soát tình hình trong game. Việc điều khiển phương tiện vận chuyển theo nhìn nhận là khá tốt, nhưng có một lỗi nhỏ ở phần thay đổi vị trí ngồi, nếu bạn ngồi ở vị trí của người cầm lái bạn sẽ không thể nào điều khiển được khẩu súng gắn trên xe (hoặc canô), nhưng trong game thì người chơi vẫn cứ "vô tư" vừa lái vừa bắn, lỗi hay là game cố tình làm vậy? Ngoài phương tiện vận chuyển, người chơi còn bị phụ thuộc vào các món "đồ chơi" có khả năng nhìn xa (ống nhòm, súng tỉa...), vì với khung cảnh rộng bạn sẽ rất khó phân biệt giữa con người và vật thể (nhất là khi vào rừng thì người chơi hoàn toàn bị "mù"). Theo đánh giá thì ống nhòm là món hữu dụng nhất, không chỉ vì tầm nhìn của nó rất xa mà do nó còn tích hợp cả máy quét nhiệt: nó sẽ báo cho người chơi biết vị trí quan sát có người hay không, rất lợi hại.

Về mặt hiệu ứng thì có thể nói game ứng dụng hầu hết các công nghệ tiên tiến hiện nay, chẳng hạn như áp dụng tính năng "ánh sáng động" (dynamic lighting) đã từng xuất hiện trong Deus Ex: Invisible War. Gây "sốc" và có thể nói là đẹp nhất trong bản demo này chính là hiệu ứng phản chiếu được dùng cho vùng nước mênh mông (bối cảnh của Far Cry diễn ra trên một hòn đảo miền nhiệt đới, cho nên có rất là nhiều nước!), mặt nước lấp lánh và trong veo có thể nhìn thấy cả đáy, và cũng như bao người thử bản demo: nhảy xuống nước để "bơi thử" là điều không thể thiếu! Phần thực hiện sóng đánh vào bờ của game cũng tương tự như trong Age of Mythology, chỉ tiếc là không có dấu chân khi bạn từ dưới nước đi lên bờ cát, có thể do là bản demo nên bị giới hạn về mặt hiệu ứng chăng?

Đối với mô hình nhân vật thì có thể nói game xây dựng khá tốt, các nhân vật tròn trịa không góc cạnh, nhưng điều đáng chú ý nhất ở các nhân vật chính là trí thông minh (AI). Theo quảng cáo của CryTek thì máy sẽ tự phản ứng theo cách của nó thay vì chờ đợi hành động của người chơi. Quả thật khi giáp mặt với các nhân vật trong game ta thấy chúng đã có những phản ứng "rất người": chỉ cần nghe một tiếng động lạ hay nhìn thấy bạn từ đằng xa là chúng đã cảnh



giác bằng những hành động rất "khôn" như đánh kẻng báo động, ẩn nấp ngay lập tức, kêu gọi viện binh (yêu cầu canô, trực thăng "quần" xung quanh khu vực khả nghi), ra lệnh cho đồng đội tiến tới mục tiêu từ nhiều hướng... Cho nên khi tiếp cận những khu vực có đông lính bạn phải hết sức cẩn thận (lưu ý cột cảnh báo trên la bàn). Giống như đồ họa, AI cũng gặp "trục trặc": một số tên lính nghe báo động vẫn cứ đứng trơ ra và khi bị bắn thì chúng không bỏ chạy tìm chỗ núp, số khác thì núp rất kỹ nhưng nếu bạn tiến tới gần thì hầu như chúng không làm gì cả!

Với một game bắn súng thế hệ mới như Far Cry thì ứng dụng công nghệ "rối nhồi bông" (rag-doll) của Havok vào game là điều không thể thiếu. Các nhà thiết kế game đã làm rất kỹ các tư thế chết của nhân vật tùy theo lực và góc bắn. Tất nhiên là công nghệ của Havok không thể bỏ qua các vật thể, chẳng hạn khi bạn bắn vào chóp của bóng đèn thì nó sẽ đung đưa theo nhịp (nếu nhìn kỹ bạn sẽ thấy ánh sáng đèn cũng thay đổi theo). Với việc ứng dụng công nghệ này, game sẽ mang đến cảm giác tự nhiên như thật.

Với diện mạo trông rất đẹp và ứng dụng nhiều công nghệ đồ họa phức tạp, chắc chắn có bạn sẽ lo ngại cỗ máy của mình không biết có "kham nổi" Far Cry hay không? Qua thử nghiệm một số máy khác nhau tôi nhận thấy để đạt được cả chất lượng hình ảnh tốt cũng như xử lý "mịn" thì bạn cần phải "trả giá" cao: CPU nhanh (khoảng trên 1,5 GHz), RAM nhiều (với 512 MB nạp game sẽ nhanh) và card màn hình mạnh (dòng Ti trở lên). Với mức thường (chơi không được "ngọt" và thiếu một số tính năng, chẳng hạn phản chiếu mặt nước) thì chỉ cần card màn hình MX là đủ (tất nhiên CPU và RAM cũng phải khá một chút, cụ thể là CPU nên từ 1 GHz, RAM tối thiểu cũng phải 256 MB).

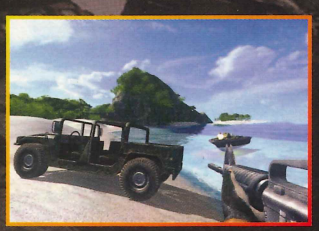
CRYENGINE VÀ KỸ THUẬT POLY BUMP

Để có thể xây dựng nên một môi trường rộng lớn với nhiều vật thể, hiệu ứng phức tạp thì cần phải có engine thật mạnh, thế là CryENGINE - một công cụ được chính các nhà làm game tạo ra nhằm phục vụ cho game (nên nhớ rằng nếu bạn không có engine của riêng mình thì buộc phải "thuê" của người khác và cái giá thì không rẻ chút nào) - ra đời. CryENGINE có khả năng rất mạnh: nó hỗ trợ kỹ thuật đổ bóng bump-mapping (một kỹ thuật sử dụng các kết cấu và hiệu ứng ánh sáng nhằm mô phỏng lại các nếp gấp hoặc chi tiết bề mặt của vật thể - ví dụ như chỗ lún trên trái banh golf), nguồn sáng tĩnh, âm thanh "động"... Thú vị nhất chính là bộ công cụ tạo game đơn giản CryEDIT, với món "đồ chơi" này câu nói "Những gì bạn thấy là những gì bạn chơi" mà nhà phát triển đưa ra thật thích hợp: quan sát một đoạn phim trailer giới thiệu sơ về bộ công cụ này có thể thấy việc tạo một cảnh vật với nhiều vật thể thật đơn giản, chỉ việc gắp và bỏ vào, sau đó bạn sẽ "action" ngay tức khắc trong khung cảnh mà mình mới vừa tạo (tương tự như bộ thiết kế màn của Starcraft - rất đơn giản và dễ sử dụng). Tuy nhiên có một bài toán nan giải khiến các nhà phát triển game đau đầu là khi dựng hình 3D và tô màu thì số lượng đa giác sẽ tăng lên khủng khiếp, điều này làm cho card đồ họa của bạn khi biểu diễn lại hình thể sẽ bị "vắt kiệt" công suất. CryTek đã phát triển một kỹ thuật gọi là Polypump, với kỹ thuật này số đa giác khi tô màu sẽ bằng với số đa giác khi dựng hình khung như ví dụ dưới đây.

Hình khung ban đầu chỉ có 1500 đa giác

Sau khi tô màu, số lượng đa giác tăng lên 250.000 đa giác!

Sử dụng Polypump (trái) số đa giác vẫn giữ nguyên 1500, mà chất lượng vẫn tương đương hình bên phải (250.000).



MẠNG – PHẦN KHÔNG THỂ THIẾU CỦA FAR CRY

Phần chơi mạng là một mục không thể thiếu của các game ngày nay, Far Cry cũng không ngoại lệ. Game sẽ có tổng cộng 3 chế độ chơi: Deathmatch, Team-Deathmatch và Assault (hay còn gọi là cách chơi "cướp cờ" - Capture the Flag) với khoảng 8 màn dành cho chơi mạng. Mỗi màn sẽ diễn ra ở những thời điểm khác nhau như ban ngày hoặc ban đêm và trên phạm vi khá lớn - khoảng 2 km^2! Người chơi có 4 loại lính để lựa chọn cùng một số loại vũ khí. Phần chơi mạng này hỗ trợ tối đa là 32 tay chơi cùng lúc qua LAN hoặc Internet. Cần lưu ý rằng các tính năng của mục chơi mạng trên có thể thay đổi khi bản chính thức xuất hiện.

LỜI KẾT

Tuy bản demo vẫn còn lỗi, nhưng có thể thấy rằng Far Cry đã mở đầu "cuộc chinh phục" của mình khá ấn tượng, chiếm lĩnh được cảm tình của người chơi ngay từ những giây phút đầu tiên. Mong rằng trong phiên bản chính thức, lỗi ngớ ngẩn sẽ được sửa chữa và nhiều tính năng hấp dẫn hơn sẽ được thêm vào.

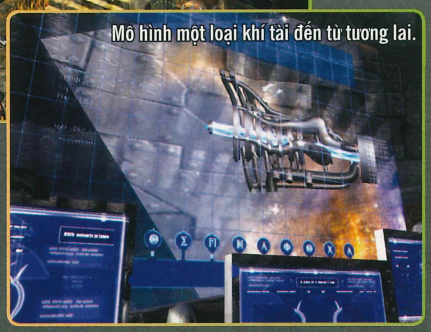
NGUYỄN AN
NGUYEN.AN@BUT-TRE.COM

NGÀY PHÁN XÉT

So với các thể loại khác, trò chơi theo lượt có lịch sử khá lâu đời và có thể nói là tương đối kén người chơi, tuy nhiên một khi bạn đã chấp nhận thể loại này rồi thì nó sẽ mang lại cho bạn một ấn tượng sâu sắc và bền vững. Loại trò chơi này xuất hiện tương đối ít trên thị trường và ngày một ít dần đi. Fallout là niềm hi vọng lớn nhất của các fan hâm mộ thể loại này, nhưng gần đây nó cũng ở bên bờ vực phá sản nên đã làm buồn lòng không ít người hâm mộ. Song không phải vì thế mà dòng game này bị "tắt" hẳn; còn có rất nhiều người mến mộ và sẵn sàng bỏ công sức để phát triển nó, trong đó phải kể đến một số trò như Silent Storm và sắp tới đây sẽ là Shadow Vault, một sản phẩm của Mayhem Studios do Strategy First phát hành.

Trò chơi nói về một giả thuyết cho rằng tương lai loài người sẽ trở nên đen tối nếu như chúng ta không có khả năng nhìn xa hơn, không biết cách trân trọng và bảo vệ những gì đang có thì trong tương lai không xa, môi trường sống của loài người sẽ bị hủy hoại hoàn toàn. Lúc bấy giờ bầu trời sẽ không còn trong xanh nữa mà trở nên đen tối bởi những đám mây bụi có chứa axit, những cơn lốc xoáy mang theo hơi nóng từ mặt đất đã bị sa mạc hóa và sự chênh lệch nhiệt độ giữa ngày và đêm thật sự không thể nào chịu nổi. Tất cả đã khiến đời sống của loài người trở nên vô cùng tồi tệ, họ phải sống trong những điều kiện khắc nghiệt đến cùng cực và thậm chí Trái Đất sắp trở thành một hành tinh chết. Quá khứ của hành tinh xanh nơi loài người có thể an nhàn tản bộ, tắm biển và thưởng thức bầu trời trong xanh, ánh nắng ấm áp... đã trở thành truyền thuyết.

Cảnh đấu súng trước của một nhà hàng bị bỏ hoang.


Mô hình một loại khí tài đến từ tương lai.

Đứng trước nguy cơ tuyệt chủng thì sinh vật thông minh nhất hành tinh đột nhiên trở nên mạnh mẽ vô cùng, họ đã tìm mọi cách để cái ngày tận thế ấy không bao giờ đến. Còn một cách duy nhất để tránh khỏi ngày phán xét đang đến gần là làm thay đổi lịch sử phát triển của Trái Đất bằng cách trở ngược lại quá khứ và "undo" những sai lầm tai hại. Kế hoạch được tiến hành một cách nhanh chóng: họ tập hợp một đội quân hùng mạnh, được trang bị tốt nhất để trở lại quá khứ vào thời điểm năm 1958 và chống lại những con người sống ở thời điểm đó, những người đã trực tiếp góp phần hủy hoại Trái Đất, dẫn đến việc diệt vong của họ trong tương lai. Ban đầu, với những trang bị hiện đại và tư duy thông thoáng hơn, những người đến từ tương lai trở nên bất bại và nhanh chóng kiểm soát hầu hết mọi lãnh

Nhân vật trong trò chơi rất đa dạng và đặc biệt.

Một trong những nhân vật nguy hiểm nhất trong trò chơi.

thổ. Nhưng một khi bị dồn vào đường cùng con người của hiện tại có thể làm mọi chuyện: vũ khí hạt nhân đã được sử dụng, những cột lửa hình nấm đã mọc lên khắp hành tinh, một cuộc chiến không có người chiến thắng và không thể quay lui được.

Shadow Vault được xây dựng theo thể loại chiến thuật theo lượt với đầy đủ đặc trưng của thể loại này, như cho phép người chơi nâng cấp các kỹ năng riêng giúp nhân vật trở nên mạnh hơn. Cảnh vật trong trò chơi tương tự như trong Fallout, do cùng lấy bối cảnh của thế giới sau chiến tranh hạt nhân. Sẽ không có gì lạ nếu bạn bắt gặp đâu đó trong trò chơi những hình ảnh quen thuộc như cảnh nhà cửa hoang tàn, các sinh vật kì dị do bị nhiễm phóng xạ và các đường phố bị hủy hoại... Ở chế độ chơi đơn, xuyên suốt từ đầu đến cuối có tất cả 20 màn và hơn 30 nhân vật mà bạn có thể nâng cấp thông qua 36 kỹ năng khác nhau.

Mặc dù ai cũng biết rằng cái hồn của thể loại trò chơi này là cốt truyện, cũng như cách sắp đặt nhân vật, địa điểm và nhiệm vụ sao cho cân đối, có tính hợp lý cao và không được nhàm chán. Song làm được điều này hay không lại là chuyện khác, và mỗi hãng có một cách giải quyết khác nhau. Mayhem Studios đã chọn giải pháp cốt truyện mở để giải quyết vấn đề. Một điều đáng nói là những người thực

Xác máy bay trực thăng bị rỉ sét, một cảnh tương tự trong trò Fallout.

hiện dự án Shadow Vault đã thật sự xây dựng trò chơi dưới cái nhìn của người chơi, họ tự đặt ra câu hỏi "người chơi muốn có những gì trong trò chơi?" và bắt đầu từ câu hỏi ấy để xây dựng trò chơi của họ một cách rõ ràng và chính xác nhất.

Khi bắt đầu, người chơi sẽ được dẫn dắt từ dễ đến khó, ở cảnh đầu là các bước làm quen với cách điều khiển (tuy nhiên người chơi sẽ không phải chiến đấu bằng tay không mà nhanh chóng được tiếp cận với các "đồ chơi" trong game). Dần dần, người chơi sẽ bị cuốn hút cao độ bởi cốt truyện hấp dẫn và không thể thoát ra khỏi trò chơi một khi nhân vật của họ đã trở nên mạnh mẽ hơn và có khả năng hạ gục đối phương ngày một nhanh hơn.

Engine dùng để dựng hình ảnh trong trò chơi là hoàn toàn mới, nó là một phiên bản hiện đại hơn so với bản được dùng để dựng hình cho trò Empire Of Magic. Hình ảnh xây dựng theo chuẩn izo 3D và sử dụng Direct 3D. Do đặc điểm của game nên các chi tiết vẽ chủ yếu nhắm vào quang cảnh trên mặt đất và các đồ vật xung quanh, còn cảnh quan bên trong nhà thì không được chú ý kĩ ngoại trừ một số địa điểm đặc biệt mà các nhân vật hay lui tới như cửa hàng, những ngôi nhà đặc biệt có lính cố thủ bên trong...

Âm thanh cũng góp phần tạo nên một sắc thái đặc trưng của trò chơi, nhiều lúc ta chỉ cần nghe bài nhạc là có thể đoán ra họ đang chơi trò gì rồi. Tương tự như Fallout, âm thanh chủ yếu trong Shadow Vault dựa vào những tiếng động của tự nhiên, âm thanh đa dạng của tiếng súng, đối thoại giữa các nhân vật, tiếng các con vật và côn trùng được đan xen với nhạc nền là những bản hòa tấu nhẹ nhàng tạo nên một thứ âm thanh rất đa dạng.

Trí thông minh nhân tạo (AI) trong game được đặt ở mức cao và có khả năng tự điều chỉnh tăng thêm hoặc giảm xuống tùy theo từng trường hợp cụ thể. Tuy nhiên, điều này có thể gây khó khăn không ít cho người chơi trong việc luyện kinh nghiệm cho nhân vật.

Có rất nhiều cách để tăng cường khả năng chiến đấu cho nhân vật mà bạn yêu thích: trước tiên bạn nên hướng nhân vật mình chọn vào một khả năng đặc biệt nào mà bạn cho là cần thiết và không nên quá tham lam chia đều điểm kinh nghiệm cho các kỹ năng khác nhau. Những kĩ năng này sẽ ngày một tăng nếu bạn tiếp tục thêm điểm cho chúng; những vật dụng như ống nhòm, áo giáp, thùng cứu thương... bán ở chợ cũng có khả năng tăng thêm điểm cho các kĩ năng này.

Ngoài chế độ chơi đơn, trò chơi còn hỗ trợ nhiều người cùng chơi qua mạng LAN. Có khoảng 10 màn ở chế độ chơi này. Tuy nhiên đây cũng chỉ là các cảnh ban đầu mang tính thăm dò vì nhà sản xuất sẽ tiếp tục đưa thêm các cảnh khác sau khi trò chơi được phát hành.

Tuy chỉ là một giả thuyết, nhưng thông qua trò chơi nhóm làm game muốn gửi đến mọi người một thông điệp cảnh tỉnh rằng tương lai sẽ bị ảnh hưởng trực tiếp từ những gì xảy ra trong hiện tại và chúng ta cần phải biết quý trọng thiên nhiên để có một tương lai tươi đẹp hơn. Hi vọng trò chơi sẽ mang lại cho người hâm mộ những giờ phút thư giãn.

BIMDANG
BIM.DANG@BUT-TRE.COM

Bệ phóng tên lửa một trong những trong điểm mà bất cứ bên nào cũng muốn chiếm.

THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Shadow Vault
Phát hành: Strategy First
Sản xuất: Mayhem Studios
Thể loại: Chiến Thuật RPG
Ngày phát hành: 03/02/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá

Cấu hình: Chưa có

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: **A.DŨNG**
109B1, phố Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 1459 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@vol.vnn.vn

theme HOSPITAL

một chữ thập ngộ nghĩnh

Vẫn là một trò chơi mô phỏng nhưng lần này là mô phỏng việc quản lý bệnh viện. BullFrog đưa ra Theme Hospital với mong muốn tiếp tục chinh phục người chơi "ăn theo" thành công vang dội của Theme Park. Do đó, nếu bạn đã từng thích Theme Park thì tôi dám chắc rằng bạn cũng sẽ tiếp tục mê mẩn với những hình ảnh và cách chơi vui nhộn của Theme Hospital.

Nhiệm vụ chính của bạn hết sức đơn giản: xây dựng và điều hành một bệnh viện mà bạn được phân công làm "sếp". Hầu như ở tất cả 10 cấp độ chơi khác nhau của game, người chơi phải làm đi làm lại một công việc - thiết kế và bố trí phòng ốc. Theo kinh nghiệm, bạn nên định hướng trước trong đầu vị trí và không gian của mỗi căn phòng, tùy theo diện tích tổng thể của bệnh viện. Phải đảm bảo những phòng ốc cơ bản như phòng khám đa khoa (GP's Office), phòng thuốc (Pharmacy), phòng hội chẩn (General Diagnosis), khoa tâm thần (Psychiatric), phòng nghỉ của nhân viên (Staff room) và nhà vệ sinh (Toilet). Ở cấp độ cao hơn, trò chơi sẽ cho phép bạn mua và mở rộng bệnh viện của mình sang các khu vực khác. Lúc ấy, hãy cố gắng tổ chức việc khám và chữa bệnh theo từng khu vực. Lợi ích của việc làm khoa học này sẽ giúp bạn rất nhiều khi chơi ở mức độ khó hơn. Điều này dễ dàng nhận thấy trong vấn đề quản lý bệnh nhân và nhân viên.

Phòng nghỉ hiện đại

Ở đây không có chuyện "một tay làm nên tất cả", vì thế thuê thêm nhân viên là điều bắt buộc. Đúng người, đúng việc, lại phải tiết kiệm nữa - đó là phương châm hàng đầu khi bạn đặt bút ký hợp đồng lao động với ai đó. Do vậy, hãy suy nghĩ và lựa chọn cho kỹ những người sau này sẽ "đồng cam cộng khổ" với mình. GP Office sẽ cần 1 bác sĩ (Doctor), Pharmacy cần 1 y tá (Nurse)..., nhưng nếu thiếu bác lao công tốt bụng (Handymen) thì chính cây kiểng cũng như vệ sinh chung của cả bệnh viện sẽ phát tín hiệu cấp cứu.

Theme Hospital được thiết kế để người "chưa biết gì" cũng có thể chơi được. Do đó, với giao diện và cách chơi đơn giản hơn nhiều so với Theme Park, tôi đảm bảo bạn sẽ nhanh chóng làm quen với công việc cao cả - cứu người. Tuy vậy, mọi việc không quá đơn giản như đang thảm trải sẵn cho bạn. Cấp độ chơi càng lên cao, bạn sẽ càng phải đối đầu với nhiều vấn đề phát sinh, điều có thể làm bạn trở nên rối mù. Chẳng hạn, đơn giản về vấn đề diện tích, không gian chật hẹp cộng với sự tính toán không kỹ khi bố trí phòng ốc, nếu cơn bão bệnh nhân kéo đến không chừng sẽ biến bệnh viện của bạn thành một cái "chợ". Dịch bệnh bùng phát làm cho hội chứng đau đầu của bạn dễ lên đến đỉnh điểm.

Hầu hết bệnh tật trong Theme Hospital khiến bạn phải bật cười, vì chúng đều được tạo ra từ trí tưởng tượng hài hước của nhà phát triển. Đó có thể là bệnh to đầu (bloaty head), lưỡi chùng (slack tongue), bức xạ (radiation), hói đầu (baldness) hay tàng hình (invisibility). Đối với mỗi bệnh bạn cần có cách chữa trị khác nhau. Một số thì chỉ cần dùng đúng loại thuốc,

vẫn còn nhiều thứ chờ sự khám phá của bạn.

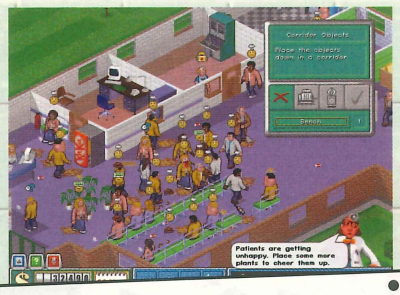
THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Theme Hospital
Phát hành: Electronic Arts
Sản xuất: Bullfrog
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 31/3/1997
ESRB: Teen

Cấu hình: Pentium 60MHz; 8MB RAM; VGA 1MB; HDD 45MB; Windows 95 trở lên.

một số lại phải cần đến các chuyên gia tâm thần học trong khi những bệnh khác phải cần đến nhà phẫu thuật hay các loại máy móc chuyên dụng như máy "tăm phóng xạ".

Mọi chuyện không dừng lại ở đó, cho dù bạn đã nắm vững các vấn đề cơ bản của trò chơi. Cuộc sống hằng ngày của bạn tại thế giới Theme Hospital vẫn tiếp tục quay tròn cùng với việc phải giữ cho nhân viên và bệnh nhân của mình luôn cảm thấy vui vẻ. Đối với nhân viên, họ cần một không gian làm việc ấm áp và sự đề bạt tương xứng với năng lực. Với bệnh nhân, một bệnh viện sạch sẽ, ấm cúng, cùng sự khám chữa bệnh nhanh chóng sẽ để lại ấn tượng tốt đẹp. Do đó, đừng tiếc tiền khi mua sắm các trang thiết bị cơ sở hạ tầng. Không gian sạch, xanh, ấm áp, tiện nghi được tạo ra bởi sự bố trí thích hợp cây kiểng, lò sưởi và các máy bán nước tự động, hoặc đặt thêm các ghế ngồi dành cho bệnh nhân chờ khám, chữa bệnh.



Khi "cơn bão" bệnh nhân kéo đến

Các bác lao công sẽ giúp môi trường sạch sẽ.

Để tạo ra một bệnh viện hiện đại, đầy đủ, có thể phục vụ nhiều bệnh nhân một lúc - và quan trọng là để thắng màn chơi - bạn phải luôn tự đặt ra các câu hỏi như sau: bệnh viện của mình cần những phòng gì? Bao nhiêu nhân viên? Cây kiểng và lò sưởi nên đặt chỗ nào? Phòng ốc nên bố trí ra sao? Ghế ngồi cho bệnh nhân ở đâu? Và nên trả lương cho nhân viên của mình như thế nào? Tự hỏi và trả lời bằng hành động cụ thể, hợp lí, bạn sẽ nhẹ nhàng vượt qua những khó khăn của công việc quản lý bệnh viện.

Theme Hospital thực sự thú vị. Nét vui nhộn trong trò chơi mang đậm phong cách hài hước của Bullfrog. Thực chất họ đã áp dụng cách chơi "ăn khách" của Theme Park vào việc quản lý bệnh viện hằng ngày trong Theme Hospital. Ý tưởng biến những căn bệnh thành cái không tưởng mang đến cho gamer cảm giác nhẹ nhàng khi chơi. Công việc quản lý bệnh viện thực chất không đơn giản và dễ hiểu chút nào, nếu không muốn nói là hơi khô khan. Do đó chỉ cần tạo nên căn bệnh đầu to, rồi để chữa bệnh bác sĩ chỉ việc làm cho đầu xẹp đi và bơm lên như bơm một quả bóng, Bullfrog đã khiến sự việc phức tạp trở nên dễ hiểu dưới con mắt hài hước. Gary Carr, trưởng nhóm họa sĩ cho biết: "Bạn sẽ ít khi nào bắt gặp hình ảnh máu me, vốn có ở bệnh viện, trong Theme Hospital".

Công việc cơ bản hoàn tất nhưng liệu đã xong chưa?

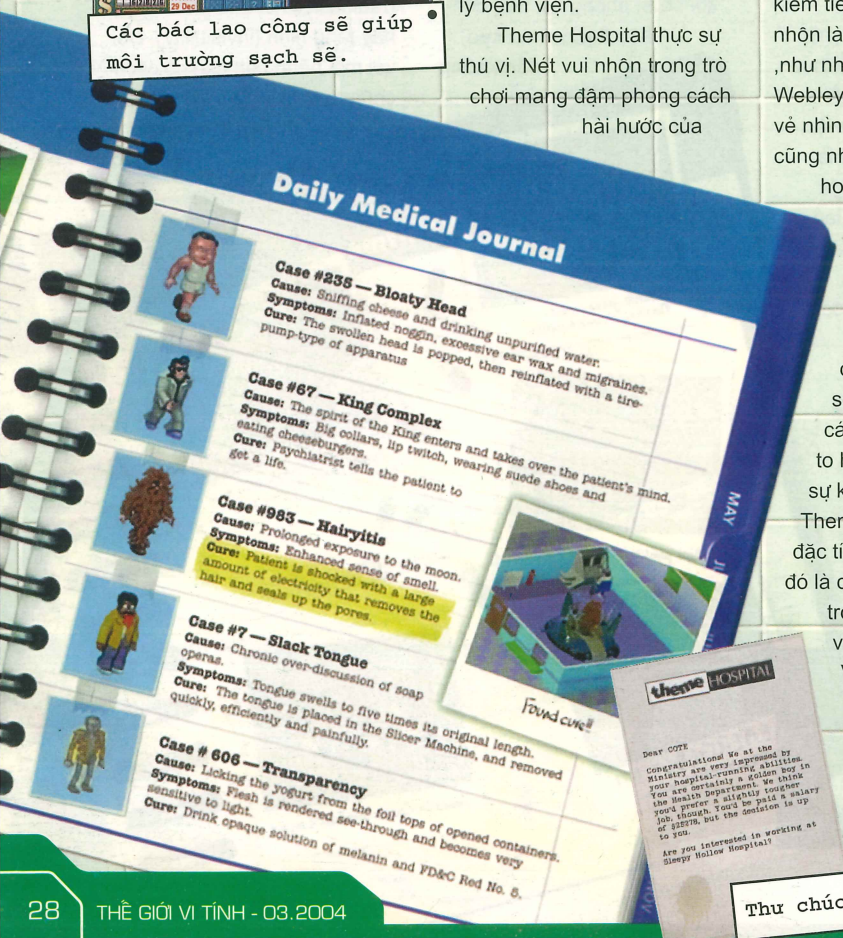
Kết hợp phong cách kinh doanh với sự hóm hỉnh, Bullfrog đã mang ý tưởng xây dựng và duy trì việc kinh doanh vào ngay giữa... phòng mổ! Vừa kiếm tiền, vừa cảm nhận sự vui nhộn là ý đồ chính của game ,như nhà sản xuất game Mark Webley phát biểu: "Mọi dáng vẻ nhìn thấy từ các phòng ốc, cũng như việc thiết kế và duy trì hoạt động của bệnh viện đều đã được nhóm phát triển Theme Hospital nghiên cứu hết sức tỉ mỉ".

Đồ họa của game có nhiều điểm khác biệt so với Theme Park. Hình các nhân vật dường như to hơn? Vâng, nhưng đó là sự khác biệt nhỏ. Giờ đây, Theme Hospital mang một đặc tính đồ họa hấp dẫn hơn: đó là cách mà các nhân vật trong trò chơi tương tác với nhau và với đồ vật. Ví dụ, nếu như vị bác sĩ của chúng ta bước đến tủ hồ sơ, anh ta sẽ kéo ngăn kéo và lấy một tập hồ sơ ra, đóng ngăn kéo lại và sau đó mang tập hồ sơ đến bàn làm việc của mình, rồi đặt nó xuống trước chiếc máy tính. Mọi cử động và di chuyển đều rất nhuần nhuyễn. Mọi thứ xảy ra giống y như trong đời thường. Quả là một cuộc cách mạng đối với các game thời xưa. Phó giám đốc tiếp thị của Bullfrog – Alex Carloss cho biết: "Kỹ thuật đồ họa ứng dụng trong Theme Hospital minh chứng cho sự chú ý đặc biệt vào chi tiết của trò chơi mà sau này trở thành dấu ấn riêng của các game do Bullfrog phát triển". Và cũng theo Alex Carloss, người chơi hiện đang điều khiển hơn 1000 nhân vật khác nhau mà mỗi người đều có sự tương tác hoàn toàn với những đối tượng mà họ gặp.

Âm thanh trong trò chơi hấp dẫn chủ yếu bởi lời phát thanh của một vị nữ y tá. Vâng, đây chính là người đưa lệnh triệu tập các bác sĩ hay y tá vào phòng khám và chữa bệnh cũng như lâu lâu đưa ra một vài lời châm biếm dí dỏm. Tuy nhiên, do có sự lặp lại nên khi bạn chơi lâu chắc chắn những lời nói vui ấy sẽ trở nên nhàm chán nếu không muốn nói là khá nhức đầu.

Thực sự, ai chơi Theme Hospital xong cũng khẳng định rằng nó rất vui và hay chẳng kém gì Theme Park. Điều đó hoàn toàn đúng. Quả thật, bên cạnh việc phải đối mặt với khá nhiều vấn đề "đau đầu" như dịch bệnh, cấp cứu và cháy nổ trong bệnh viện, Theme Hospital thật sự khiến người chơi phải bật cười lúc nào không biết!

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM



Thư chúc mừng của bộ y tế!

CheatCode

Armed and Dangerous

Vào mục Cheat nằm phía dưới mục tùy chọn (Options) và nhập vào các mã sau:

Mã	Kết quả
dajigsup	Hiển thị danh sách những mã nào có hiệu lực
amatinee	Xem lại bất cứ đoạn phim nào
missions	Chơi bất cứ màn nào bạn muốn
praytome	Bất tử
shieldme	Tăng cường giáp bảo vệ
ndmrblts	Tăng số lượng đạn
shoesize	Sử dụng đôi giày to
eatgrenz	Tạo đôi tay to
veryhiiq	Tạo cái đầu to
ambulnce	Nạp đầy máu
shootmor	Nạp đạn

Deus Ex: Invisible War Cheats

Lưu ý: Những thao tác sau có thể làm hỏng game nên nhớ sao lưu file user.ini trong thư mục system của trò Deus Ex trước khi thực hiện.

Làm suy yếu đối thủ:

Bạn có thể làm cho đối thủ suy yếu bằng cách tìm file user.ini trong thư mục system nằm ở nơi bạn chọn để cài game Deus Ex, file này có khóa read-only nên bạn hãy vô hiệu chức năng này trước khi thực hiện. Bạn mở file bằng các chương trình soạn thảo như: WordPad, NotePad..., kế đến dùng tính năng tìm kiếm từ của chương trình tìm đến dòng sau:

```
[Difficulty]
; AI Damage multiplier - damage AIs take from player
   Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
   Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
   Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
   Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5
```

Bây giờ hãy làm tăng sự thiệt hại cho máy bằng cách tăng các số cuối cùng bằng các số từ 4.0 đến tối đa là 9.0.

Ngược lại bạn hãy làm giảm tối đa sự thiệt hại cho nhân vật của mình để trở thành bất tử bằng cách giảm các số cuối cùng của các dòng lệnh dưới đây bằng 0.0.

```
; Player Damage multiplier - damage player takes from AIs
   Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
   Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
   Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
   Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75
```

SpellForce: The Order of Dawn

Xây bất cứ kiểu nhà nào: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: SetBuildingTechTreeMode(1), nhấn "escape" (Esc).

Vô hạn Mana: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: SetNoManaUsage(1), nhấn "escape" (Esc).

Tạo các hero nhanh hơn: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: FastHeroCast(1), nhấn "escape" (Esc).

Xây nhanh: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: SetBuildingFastBuildMode(1), nhấn "escape" (Esc).

Xây dựng mọi đơn vị quân: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: SetFigureTechTreeMode(1), nhấn "escape" (Esc).

99999 với tất cả các tài nguyên: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: GiveMeGoods(99999), nhấn "escape" (Esc).

Bất tử: Nhấn "+" hoặc "ctrl" và "+", nhập vào: SetGodMode(1), nhấn "escape" (Esc).

Age of Mythology: The Titans Cheats

Để kích hoạt cheat, trong lúc đang chơi bạn hãy nhấn phím Enter, sau đó nhập vào một trong những mã sau đây, rồi nhấn Enter một lần nữa:

Mã	Kết quả
atm of erebus	1000 vàng
junk food night	1000 thực phẩm
trojan horse for sale	1000 gỗ
bawk bawk boom	Sử dụng sức mạnh chicken-meteor của thần linh
channel surfing	Chuyển sang màn kế tiếp của trò chơi
consider the internet	Làm giảm tốc độ của các đơn vị
divine intervention	Lập lại sức mạnh của thần linh vừa mới sử dụng
goatunheim	Chuyển tất cả đơn vị trên bản đồ thành dê
in darkest night	Biến đổi thời gian thành ban đêm
isis hear my plea	Sử dụng các Hero trong trò chơi
l33t supa h4x0r	Xây dựng thần tốc
lay of the land	Mở bản đồ
o canada	Gọi nhân vật gấu bắn lazer
pandoras box	Sử dụng ngẫu nhiên sức mạnh của thần linh
red tide	Tạo mặt nước thành màu đỏ
set ascendant	Hiển thị tất cả thú vật có trên bản đồ
thrill of victory	Chiến thắng màn đang chơi
wrath of the gods	Sử dụng các phép của thần linh như: sấm sét, động đất, mưa thiên thạch, lốc xoáy

Albatron

TÔ ĐIỂM THỊ TRƯỜNG CARD TĂNG TỐC 3D

LỜI NÓI ĐẦU

Chắc hẳn mỗi gamer chúng ta ai cũng biết và quan tâm đến cụm từ "đồ họa 3 chiều". Đặc biệt là tại thời điểm hiện nay, hầu như trò chơi nào được gọi là "thời thượng" cũng đều dùng tiêu chí này để phô diễn và lôi cuốn người chơi. Ngoài cốt truyện và cách chơi hay, các game nổi tiếng hiện nay có gì làm bạn phải đam mê và nóng lòng đến như vậy? Chính là nhờ phần đồ họa xuất sắc của game. Cũng nhờ nó mà mối tình thơ mộng của hai nhân vật chính trong Final Fantasy đẹp hơn, lãng mạn hơn và đánh giá của các nhà bình luận game cũng tốt đẹp hơn. Chỉ có thể ở môi trường 3D đẹp đẽ, người chơi mới thật sự đắm mình trong không gian của trò chơi, mới thật sự suy nghĩ, hành động theo đúng tính cách của nhân vật. Chính vì lẽ đó, đồ họa cho trò chơi theo xu hướng mới – 3 chiều, thật sự là một mỏ vàng "lộ thiên". Và "các tay đào vàng" không ai khác hơn là các "trùm" sản xuất bộ xử lý đồ họa máy tính hiện nay là Nvidia và ATI cùng các nhà sản xuất bo mạch đồ họa (BMĐH) thứ ba.

Khi có quá nhiều nhãn hiệu trên thị trường thì đối với người dùng, việc chọn BMĐH phù hợp với hệ thống máy tính và nhu cầu sử dụng không dễ chút nào. Vì vậy, kỳ này chúng tôi xin giới thiệu với bạn đọc ba sản phẩm từ Albatron nhằm bổ sung danh mục chọn lựa của bạn, bên cạnh những tên tuổi quen thuộc như ASUS, MSI, Gigabyte, Abit...

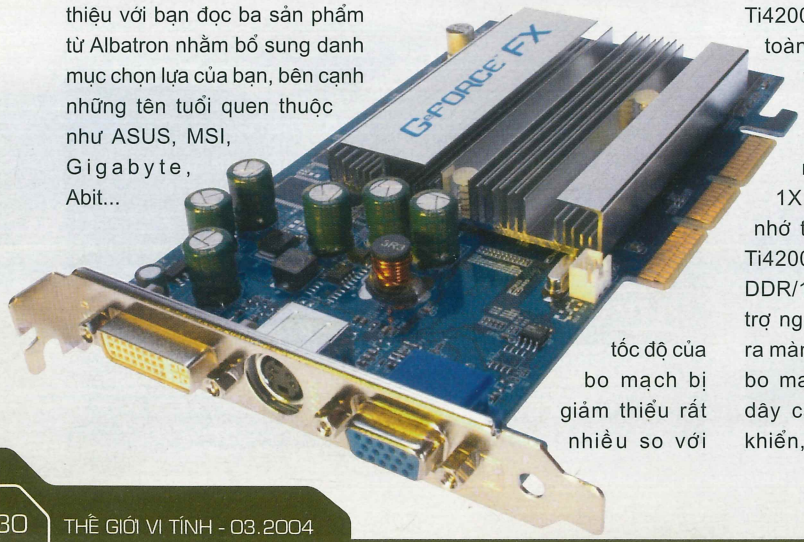
SƠ LƯỢC VỀ ALBATRON

Albatron ban đầu được biết đến với tên Chun Yun Electronics, chuyên sản xuất thiết bị hiển thị như màn hình đa phương tiện, màn ảnh rộng, máy chiếu, TV độ phân giải cao và các thiết bị hiển thị sử dụng công nghệ Plasma. Thành lập vào năm 1984, bắt đầu tấn công vào thị trường Mỹ năm 1997 và cột mốc 2002 đánh dấu sự kiện công ty chính thức đổi tên thành Albatron. Kể từ lúc ấy, nhân viên Albatron bắt đầu làm quen với một bộ phận mới chuyên sản xuất các thiết bị công nghệ thông tin. Bộ phận này bao gồm 2 nhóm chính. Một chịu trách nhiệm phát triển và sản xuất các loại bo mạch chủ. Một tập trung vào các bo mạch tăng tốc đồ họa ba chiều sử dụng bộ xử lý đồ họa của Nvidia.

SẢN PHẨM

Albatron Geforce FX5200EP

Bo mạch tăng tốc ba chiều sử dụng bộ xử lý đồ họa Geforce FX5200 thuộc dòng chip xử lý đồ họa FX mới nhất của Nvidia, hỗ trợ và tối ưu cho DirectX 9 và OpenGL 1.4. Dung lượng bộ nhớ tối đa trên bo mạch là 128 MB theo kiểu bộ nhớ DDR SDRAM (Double Data Rate SDRAM) và sử dụng kênh truyền 64 bit thay vì 128 bit như các bo mạch khác. Đây chính là điểm yếu lớn nhất của model FX5200EP khiến tốc độ của bo mạch bị giảm thiểu rất nhiều so với thiết kế bộ nhớ 128 bit. Bo mạch hỗ trợ giao tiếp AGP 8x, có các cổng xuất tín hiệu ra TV và màn hình số, sử dụng phiến tản nhiệt bằng nhôm không kèm quạt để làm mát. Ngoài ra, sản phẩm còn được đóng gói cùng với 1 sách hướng dẫn, 1 đĩa CD chứa trình điều khiển thiết bị, 1 đĩa CD chứa trình WinDVD Creator, cùng dây cáp cho ngõ tín hiệu ra.



Cấu hình PC thử nghiệm

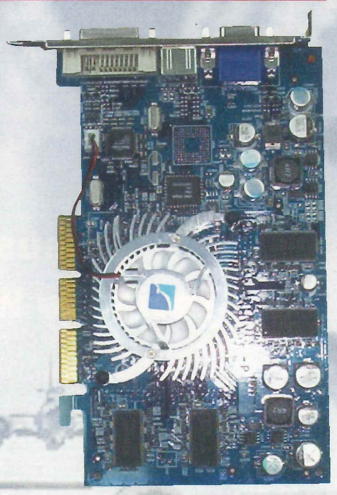
Bo mạch chủ: Abit NF7 v2.0
Bộ xử lý: AMD Athlon XP 1800+ ép xung chạy ở 2200 MHz
Bộ nhớ: 512MB DDR SDRAM (256MBx2) PC3200
Card âm thanh: Sound Blaster Live! Platinum
Ổ cứng: 80GB, 7200 RPM, bộ đệm 8MB
Hệ điều hành: Windows XP SP1

Thiết lập trình điều khiển nVidia Forceware 53.03

Độ phân giải: 1024X768
Độ sâu màu: 32bit
Chất lượng ảnh (Image Settings): Quality
Khử răng cưa (Antialiasing Settings): Off
Lọc bất đẳng hướng (Anisotropic Filtering): Off
Các thiết lập khác: mặc định

Albatron Geforce 4 Ti4200P

Bo mạch sử dụng bộ xử lý đồ họa GPU Nvidia Geforce 4 Ti4200. Dù đã rơi vào hàng "lão", nhưng theo tôi bộ xử lý đồ họa này vẫn là lựa chọn đáng giá về hiệu năng/giá thành dành cho các gamer, đặc biệt là tại thị trường Việt Nam lúc này. Dòng Geforce 4 Ti nói chung và bo mạch Ti4200P nói riêng hỗ trợ hoàn toàn DirectX 8.x và OpenGL 1.3 từ phần cứng, sử dụng giao tiếp AGP 4X và cho phép cắm trên các bo mạch chủ có khe AGP 1X và 2X. Dung lượng bộ nhớ tổng cộng trên bo mạch Ti4200P là 128 MB theo kiểu DDR/128bit. Sản phẩm có hỗ trợ ngõ ra TV (TV out) và ngõ ra màn hình số (DVI). Kèm theo bo mạch là sách hướng dẫn, dây cáp, CD chứa trình điều khiển, trình WinDVD Creator,



cùng 2 đĩa game Serious Sam và Motocross Mania.

Albatron Geforce 4 Ti4280PV

Đây là phiên bản nâng cấp so với Ti4200P. Vẫn dựa trên GPU Geforce 4 Ti4200 của Nvidia nhưng được mở rộng với khả năng giao tiếp AGP 8x, bo mạch Ti4280PV có 2 bổ sung đáng giá. Thứ nhất, hệ thống làm mát được cải tiến với các miếng tản nhiệt nhôm và đồng (có quạt kèm theo) được lắp lần lượt trên bộ nhớ và nhân xử lý tỏ ra rất hiệu quả. Điều này đảm bảo sự hoạt động ổn định của bo mạch ở nhiệt độ cao cũng như gia tăng khả năng ép xung của sản phẩm. Thứ hai là bo mạch hỗ trợ thêm tính năng thu video, đặc biệt phù hợp cho những người thích làm công việc

lưu hoặc chuyển video tại gia. Đóng hộp chung với bo mạch gồm khá nhiều thứ: sách hướng dẫn, dây cáp, đầu chuyển DVI, hộp VIVO (chứa các ngõ xuất/nhập tín hiệu video), 5 CD gồm game, trình điều khiển thiết bị cùng với chương trình Power DVD và Power Director cho phép phát và thu phim với nhiều định dạng khác nhau.

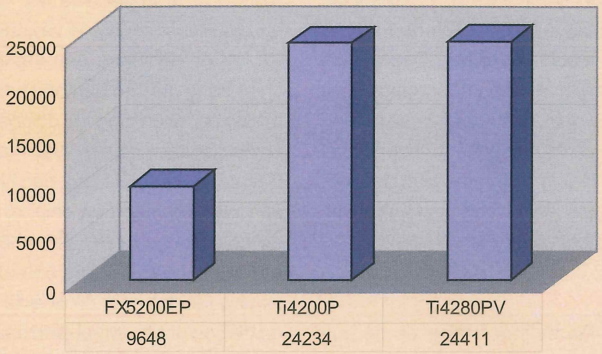
NHẬN XÉT VÀ ĐÁNH GIÁ

Dựa vào bảng kết quả đánh giá trên một số game thông dụng và biểu đồ điểm của trình đánh giá tổng hợp Aquamark3 trong bài viết này, chắc hẳn bạn cũng nắm được thực lực của mỗi bo mạch. Các game mà chúng tôi lựa chọn để đo hiệu năng của bo đồ họa không phải là những game tiêu biểu chuyên được sử dụng vào mục đích benchmark. Việc lựa chọn này với mong muốn rất đơn giản là đưa bạn đọc đến một cái nhìn thực tế của việc chơi game thay vì so sánh như thông thường. Liệu khi mua bo mạch này tôi có chơi được các trò chơi hiện nay hay không? Và với số tiền đầu tư, bo mạch ấy sẽ mang lại được bao nhiêu khung hình/giây cho trò chơi mà tôi yêu thích? Đó là một vài câu hỏi thường gặp từ các gamer!

Ở thiết lập đồ họa phổ biến khi chơi game: độ phân giải 1024X768x32, không bật tính năng khử răng cưa và bộ lọc bất đẳng hướng, không bật các hiệu ứng đồ họa đặc biệt như Heat Vision trong Splinter Cell, hai bo mạch sử dụng GPU Geforce 4 Ti4200 đảm bảo số khung hình trong 1 giây (fps) đều trên mức 30 fps trong suốt thời gian thử nghiệm trò chơi. Do đó, đảm bảo hình ảnh chuyển động nhanh và mịn màng. Trong khi đó bo mạch FX5200EP với thiết kế bộ nhớ 64 bit tốc độ 265MHz chỉ cầm cự được ở mức từ 10 đến tối đa là 20 fps. Với bo mạch này, chỉ có thể cảm nhận được sự chuyển động thực trong thế giới ảo của các game mới nếu thiết lập độ phân giải ở 800x600 trở xuống. Cảm giác khi thay đổi từ bo mạch FX5200EP sang 2 bo mạch sử dụng chip xử lý Geforce 4 Ti 4200 là: chuyển động 3 chiều nhanh hơn hẳn, thời gian chờ để nạp (load) game cũng được rút ngắn khá nhiều dù ở độ phân giải cao hơn. Một kết quả có được khi bạn chịu chi ra khoản tiền gấp đôi.

Còn đối với Ti4280PV và Ti4200P chúng ta cần biết gì? Nếu chỉ đứng ở góc nhìn của một gamer bình thường thì hiệu năng mang lại từ sự hỗ trợ giao tiếp AGP 8x và có xung bộ nhớ cao hơn một chút của bo mạch Ti4280PV so với Ti4200P quả là rất khó phân biệt. Ưu thế về tính năng, bo mạch Ti4280PV rất đáng đầu tư để có thêm tính năng VIVO cộng với khả năng ép xung khá hấp dẫn.

Điểm AquaMark3



Thiết lập đồ họa trong chương trình: 1024x768x32, AA: Off, AF: Off, Details: V.High
Nguồn Bút Trẻ

Kết quả đánh giá tốc độ khung hình (fps)

	FX5200EP	Ti4200P	Ti4280PV
Prince of Persia: The Sands of Time	13	43	43
Max Payne 2	20	49	53
Nascar Thunder 2004	13	42	49
Splinter Cell	11	42	42

• FPS: frame per second – khung hình/giây, đo bằng chương trình FRAPS 2.00 Build 1777.
• Ứng với từng game, chúng tôi chọn màn chơi sử dụng nhiều hiệu ứng đồ họa để có thể gây "stress" cho bo mạch ở mức cao nhất. Kết quả là số khung hình/giây trung bình sau 3 lần chạy Fraps.

THỰC TẾ VỚI TRÒ CHƠI

Đầu tiên là Prince Of Persia: the sands of time (POP). Có thể nói trò chơi này đã gióng hồi chuông cảnh báo thế hệ BMĐH cũ, những bo mạch thiếu tính năng xử lý đồ họa cao cấp từ phần cứng, đặc biệt là cơ chế đổ bóng điểm (Pixel Shader). Do đó, muốn chơi được những game mới, bạn buộc phải mở hầu bao để sắm bo mạch đồ họa mới hơn. Cụ thể là dòng chip xử lý 3 chiều Nvidia Geforce 4 MX đã bị rơi vào danh sách không hỗ trợ của một số game hay, chẳng hạn như Deus Ex và PoP. Quay lại với các bo mạch giới thiệu ở đây, thời gian đảm bảo để chơi được tất cả các game là khá lâu. Nhưng chơi được không có nghĩa là đã có mọi thứ nếu như bạn là một gamer thực thụ! Hãy thử bo mạch FX5200EP với trò Splinter Cell – ra mắt vào khoảng đầu năm 2003. Trên hệ thống máy tính giới thiệu trong bài viết, yếu tố sức mạnh của CPU được xem như không cần phải quan tâm. Mọi việc còn lại chỉ phụ thuộc vào card màn hình. Kết quả, khi thử nghiệm với bản lưu (save game) tại dinh thự Georgian Presidential với nhiệm vụ "Kill Kompayn Nikoladze", tôi cứ ngỡ là máy bị treo ngay khi load màn, do thời gian chờ quá lâu. Còn khi vào chơi, thì... quá chậm. Mọi chuyển động diễn ra trên màn hình có thể làm bạn mất hết hứng chơi tiếp. Đặc biệt là lúc bật màn hình ở chế độ dò nhiệt (Heat Vision), hình ảnh chuyển động đạt mức... 1 khung hình/giây. Còn đối với các game khác như POP, Nascar 2004, Max Payne 2 tình trạng cũng không khả quan hơn. Đó là ở độ phân giải 1024X768 với các thiết lập hình ảnh ở mức tốt nhất. Với FX5200EP thì đề nghị của tôi là chỉ nên chọn độ phân

FX5200EP

Ti4200P

Ti4280PV

Kiểm tra bằng 3Dmark 2003 Pro, chất lượng không khác biệt nhiều. Thiết lập: 1024x768x32. AA: Off, AF: Off

giải 800x600 trở xuống nếu muốn chơi các game mới. Trong khi đó, ở thiết lập 1024X768 như trên, 2 bo mạch còn lại "nhẹ nhàng" đưa bạn khám phá không gian và sự hấp dẫn của thế giới 3 chiều trong tất cả các trò chơi thử nghiệm với số khung hình trung bình đều trên 40 fps, chất lượng hình ảnh 32 bit màu rất đẹp.

LỜI KẾT

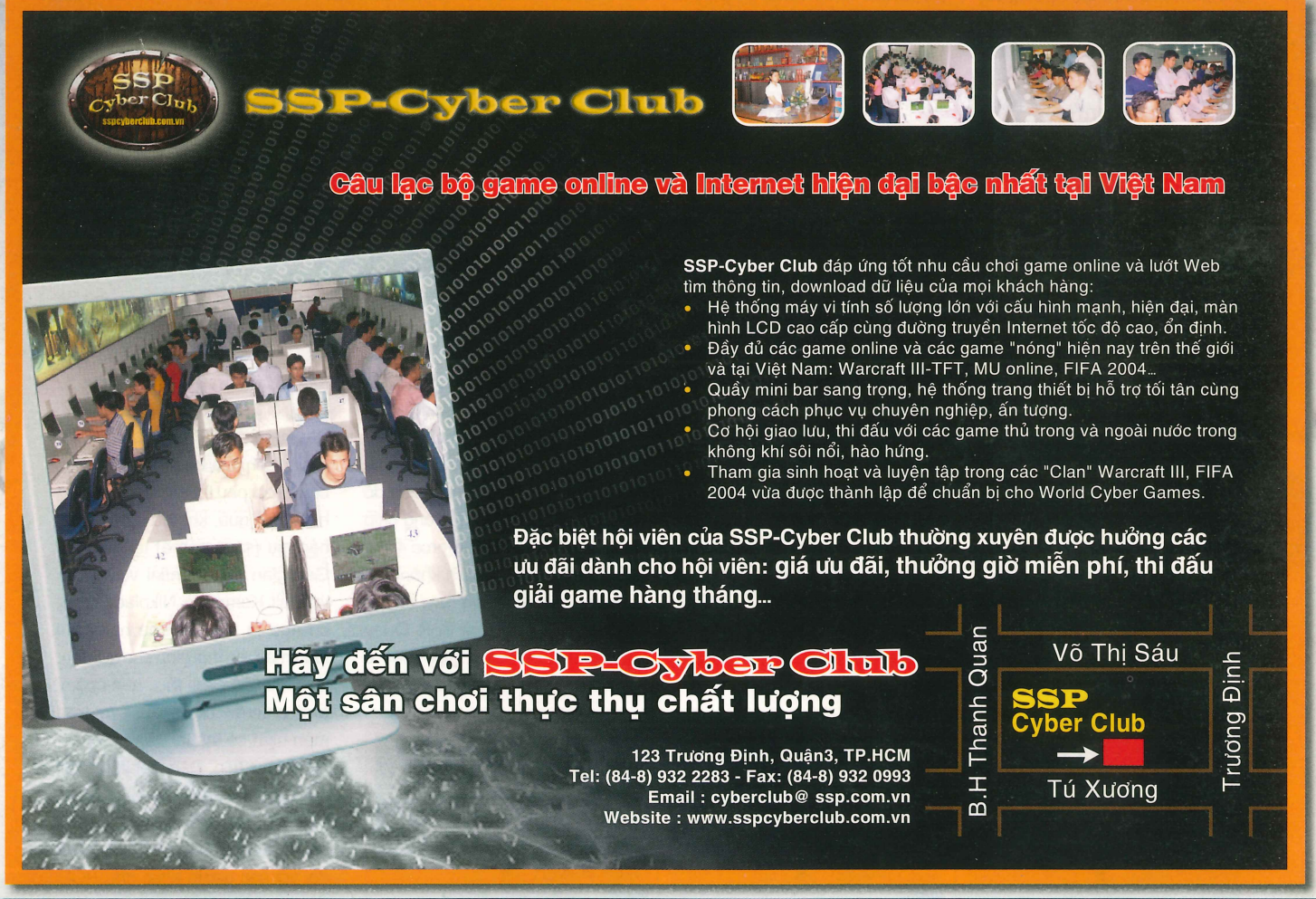
Ba bo mạch tăng tốc đồ họa 3 chiều từ nhà sản xuất Albatron mà chúng tôi giới thiệu kỳ này không nằm trong hàng ngũ những kẻ "mới, mạnh và đắt tiền". Ngoài FX5200EP ra, cả 2 sản phẩm còn lại đều sử dụng những bộ xử lý thế hệ cũ của Nvidia (Geforce 4 thay vì FX). Vì sao? Nguyên nhân chính là tất cả đều có khả năng đáp ứng tốt nhu cầu tối thiểu để chơi được các game hiện nay và có giá "vừa tay" đối với gamer phổ thông. Vì vậy, theo tôi, chúng sẽ mang đến vài lựa chọn đáng giá cho bạn bên cạnh những bo mạch tăng tốc đồ họa 3 chiều của các nhà sản xuất khác. Bạn cũng cần biết rằng, các nhà sản xuất bo mạch và chip xử lý đồ họa sẽ cho ra đời sản phẩm mới theo chu kỳ khoảng 6 tháng. Nhưng liệu trò chơi có phải là lý do để bạn đi đến quyết định nâng cấp? Hay nhu cầu thay đổi là vì bạn cần hiển thị hình ảnh ra 2 hoặc 3 màn hình? Bạn cần cổng DVI để kết nối với chiếc màn hình phẳng kỹ thuật số mới tậu? Hay tập tành xuất và thu video tại gia? Hãy hiểu rõ yêu cầu của mình để đi đến quyết định phù hợp.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM

Liên hệ:
Hợp Nhất
145 Lê Thị Riêng, Q.1, TP. HCM.
ĐT: (8) 925 2367.
Vĩnh Trinh
94 Trần Quốc Toản, Hà Nội.
ĐT: (4) 942 3558.

Bảng thông số và đánh giá chung

	FX5200EP	Ti4200P	Ti4280PV
Tên mã nhân xử lý	NV34	NV25	NV28
Công nghệ chế tạo	0,15 micron	0,15 micron	0,15 micron
Hỗ trợ AGP	4X / 8X	1X / 2X / 4X	4X / 8X
Dung lượng bộ nhớ	128 MB	128 MB	128 MB
Loại bộ nhớ	DDR / 64bit	DDR / 128bit	DDR / 128bit
Xung nhân	250 MHz	250 MHz	250 MHz
Xung bộ nhớ (DDR)	265 MHz	500 MHz	513 MHz
Tập lệnh đồ họa	DirectX 9 OpenGL 1.4	DirectX 8 OpenGL 1.3	DirectX 8 OpenGL 1.3
Nhập video	Không	Không	Có
Xuất DVI/TV	Có	Có	Có
Xuất đa màn hình	Có	Có	Có
Người dùng	Cấp thấp	Cấp trung	Cấp trung
Hiệu năng/giá	Trung bình	Khá	Khá
Giá (USD)	84	158	181



PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 822 5096 - Fax: (84.8) 822 0742. E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 5374130; Fax: (84.4) 5374131. E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn;*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 05-5-1994 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

ABIT
Your Reliable Partner

www.ABIT.com.tw

FLASHMENU
AUDIO EQ
EQ
FAN EQ
BlackBOX
OC GURU

Do you Guru?

µ GURU ABIT

AI7-GURU
- Supports Intel Pentium 4 /Celeron CPU (Northwood/Prescott)
- Intel 865PE / ICH5-R
- 4 X DDR DIMM support Dual DDR 400 memory (Max. 4GB)
- 2 channels SATA 150MB/s data transfer rate with RAID 0 / 1
- 3 ports IEEE1394, 8 ports USB 2.0
- ABIT µGuru™ Technology

AN7-GURU
- Supports AMD K7 socket A CPU with 266/333/400 MHz FSB
- NVIDIA nForce2 Chipset
- Supports 3 DIMM DDR 266/333 or 2 DIMM DDR 400
- Supports 2 x SATA 150 RAID 0/1
- 1 port IEEE1394, 2 ports USB 2.0
- ABIT µGuru™ Technology

KV8-MAX3
- **Supports AMD socket 754 Athlon 64 CPU with 800 MHz FSB**
- VIA K8T800 / VT8237 chipset
- Supports 3 DIMM DDR 333/2 DIMM DDR 400 up to 2GB Max.
- Supports 4 x SATA 150 RAID 0/1/0+1
- On board 10/100/1000 Mb PCI Ethernet Controller

SILURO FX5900 OTES
- NVIDIA GeForce™ FX5900 GPU
- 128MB DDR Memory
- CineFX™ 2.0 Engine
- Intellisample™ HCT
- nView™ Multi-Display
- On-board TV-Out / DVI

Nhà phân phối:
DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT

CÓ BÁN TẠI: CỬA HÀNG VI TÍNH 21
21 Bùi Thị Xuân, Q.1 Tel: (08) 9253642 - 9253643
Mobil: 090 3901321 (gặp chị Minh) Email: vitinh19@hcm.vnn.vn

CỬA HÀNG SƠN HẢI
12 Lê Văn Linh, Hà Nội * Tel: 7331515 - 7330881 * Mobil: 0913 008008 (gặp chị Hạnh)

LG

Life's Good

LG Electronics Vietnam

Hà Nội: Tầng 14, Tòa nhà văn phòng trung tâm Melia, 44B Lý Thương Kiệt. Tel: (84-4) 934 5151. Fax: (84-4) 934 5153
Hải Phòng: 75 Lương Khánh Thiện. Tel: (84-31) 828 042. Fax: (84-31) 828 043
Đà Nẵng: 276 Hùng Vương. Tel: (84-511) 837 564. Fax: (84-511) 892 913
TP. Hồ Chí Minh: Tầng 16, Tháp Harbour View, 35 Nguyễn Huệ, Quận 1. Tel: (84-8) 914 1990. Fax: (84-8) 914 1932

Phoenus

THƯỞNG THỨC GAME VỚI
Gigabyte nVIDIA Geforce™ graphics card!

Card đồ họa nVIDIA Geforce™ của Gigabyte mang đến sự thỏa mãn những nhu cầu cao cấp về tốc độ, màu sắc và độ hiển thị trong thế giới game 3D, trong môi trường đồ họa cũng như trong các ứng dụng về kỹ thuật số và phim ảnh video.

The way it's meant to be played
nVIDIA

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator

Để biết thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
Tel: 08-8326085

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY